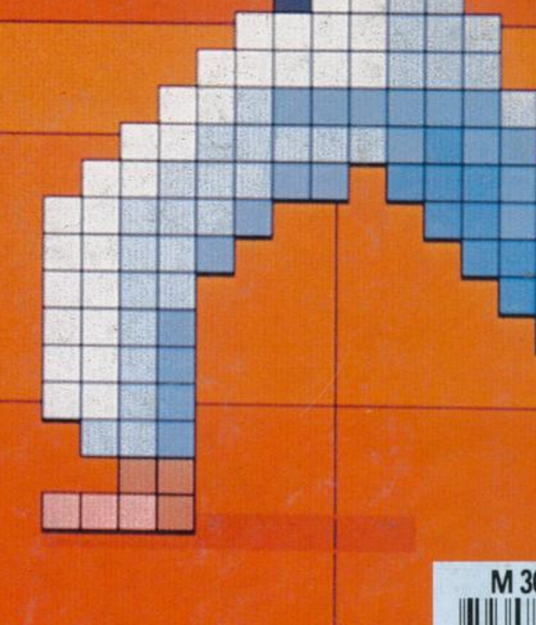
TILT

MICROLOISIRS

CONSOLES
LES HITS DU MOIS

KARATE, BOXE, JUDO
TOUS LES LOGICIELS DE COMBAT



CHALLENGE
LES MEILLEURS JEUX DE LABYRINTHE

REVELATION
LES SECRETS DE FAERY TALE

SUPER TEST
100 NOUVEAUX LOGICIELS AU BANC D'ESSAI



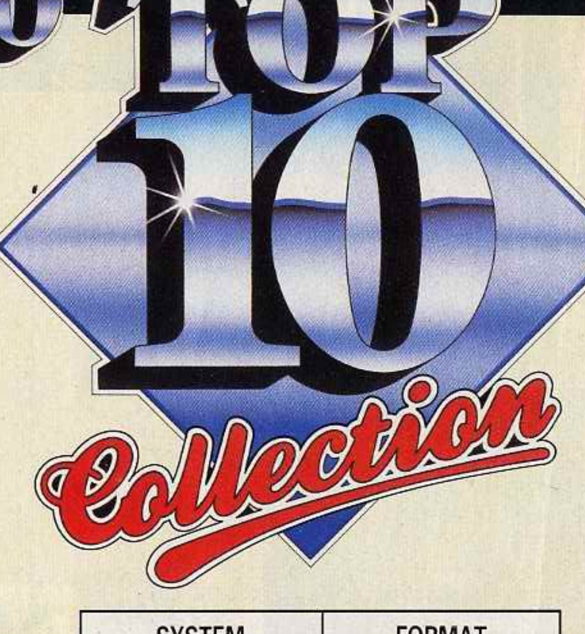
N°52 MENSUEL MARS 1988 - 20 F. BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CAN - MAROC : 29,50 DH - ESPAGNE : 550 PTAS. ISSN 073-6968


HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !
PREDATOR
ACTIVISION
CHAMPIONSHIP
SPRINT
ATARI
BANGKOK KNIGHTS
PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Prédator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.
CHAMPION SHIP SPRINT
Entrez dans le monde de la haute compétition en participant à cette course d'automobiles exceptionnelle. Devenez un vrai professionnel en faisant vous-mêmes le plan de votre circuit : des centaines de combinaisons sont possibles et de nombreuses options vous permettront de pimenter cette course folle !
© ACTIVISION
Disponible sur AMSTRAD, COMMODORE, K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.
SUPER HANG ON
Vroom, Vroom... A vos motos ! Eprouvez toutes les sensations fortes d'une véritable course à motos. A vous de choisir votre terrain : l'Europe, l'Asie, l'Afrique ou l'Amérique. Dans un nuage de poussière, vous parcourez un paysage où collines et bosses vous feront bondir.
Quatre niveaux de jeux sont à votre disposition : débutant, junior, sénior ou expert.
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE-ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - AMICA DK de 99 à 199 F.
BANGKOK KNIGHTS
Laissez-vous aller aux frissons et aux tourbillons de l'art martial n° 1 en Thaïlande. Dans cette simulation de Muay Thai (bose Thaïlandaise) vous devez progresser du haut des falaises en traversant la jungle jusqu'aux rues de Bangkok. C'est seulement après avoir vaincu vos adversaires que vous aurez conquis le droit de combattre dans le fameux stade de Lumpini... avec les Bangkok Knights (les chevaliers de Bangkok).
© SYSTEM 3-ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7.
* Prix public maximum conseillé
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

TOP 10

JEUX ELECTRONIQUES, CREES PAR

HIT PAK




SABOTEUR


SABOTEUR II


SIGMA 7


CRITICAL MASS


AIRWOLF


DEEP STRIKE


COMBAT LYNX


TURBO ESPRIT


THANATOS


BOMBJACK II

DATE DE
COMMERCIALISATION
22 FEVRIER 1988

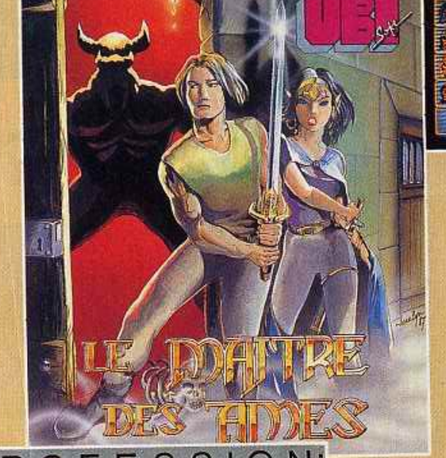
La société Hit-Pak est fière de vous annoncer la sortie de dix jeux, présentés sur un ensemble de cinq cartouches. Leur rapport qualité/prix est incomparable. Ces jeux sont également disponibles sur disquettes. Il s'agit là d'une extraordinaire série de jeux d'action, qui vous réservent de captivantes heures de détente. N'attendez pas plus longtemps avant de vous en procurer un exemplaire! Il sera sur le marché dès le 22 février 1988.

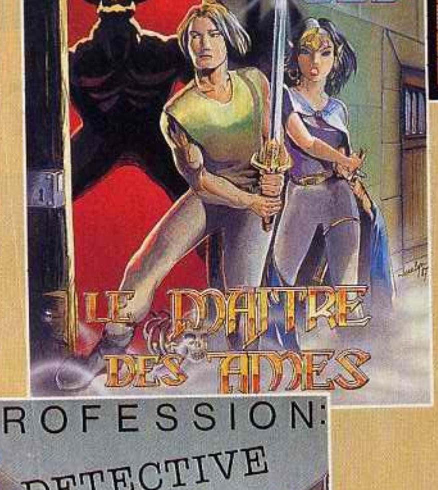
SYSTEM	FORMAT
Spectrum	48/128K Cassette
Spectrum	+3 Disquette
Commodore	64/128K Cassette
Commodore	64/128K Disquette
Amstr./Sch.	Cassette
Amstr./Sch.	Disquette

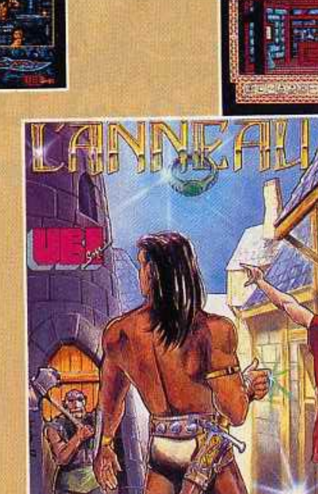
ELITE SYSTEMS SARL
1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS
Tél: 43.39.23.21 Télex: 220 064, ext 3076

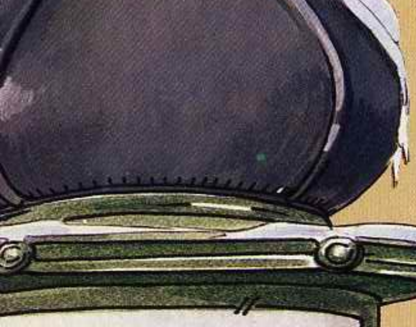


DIFFUSION
se tient à votre disposition pour
us renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 43 39 23 21

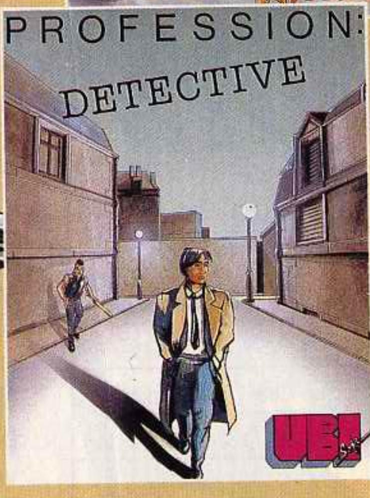










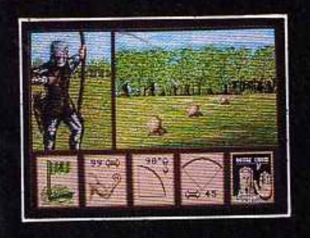


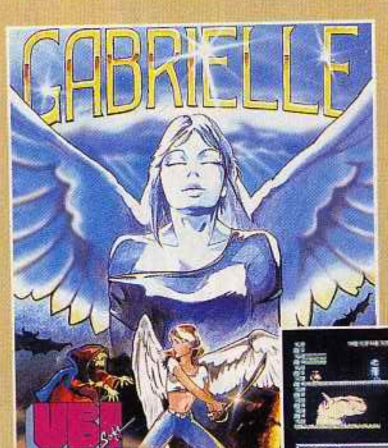




EN EXCLUSIVITÉ :

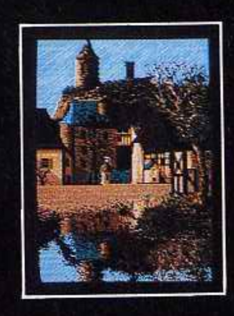
NOUVEAUX ECRANS IRONLORD



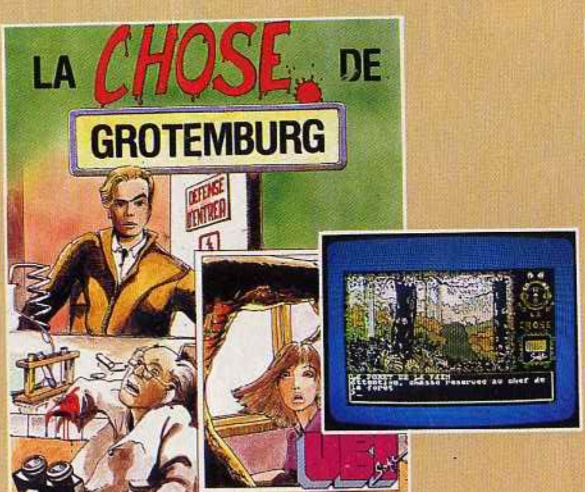








• AVIS AUX PASSIONNÉS DE LA PROGRAMMATION, AUX MUSICIENS et GRAPHISTES
Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur? Vous pouvez égaler ou surpasser les graphistes de Zombi, Ironlord ou Defender of the Crown...?
Alors, appelez vite Ubi-Soft.
Vous êtes ceux que nous recherchons.



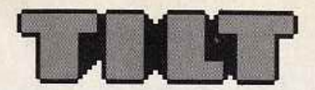




Disponible dans les meilleurs points de vente
et les FNAC dès la sortie des produits. fnac



1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL





N° 52 MARS 1988

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél. : (1) 48.24.46.21.
Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe
Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard
Chef de rubrique
Nathalie Meistermann
Rédaction
Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Premier maquettiste
Gérard Lavoir
Maquette
Christine Gourdal
Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe
Ont collaboré à ce numéro
Abdul Alafrez, Danny Boolauck, Eric Cabéria, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour, Kid, Fabien Lacaf, Bernard Martinez, Jean-Loup Renault, Ivan Roux, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Tera Conseil, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.

ADMINISTRATION - GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Editeur
Catherine Innocenti
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chef de publicité
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC, Philippe Brunie,
Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07
Service abonnements
Tél. : (1) 60.65.45.54.
France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)
Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pthierry. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

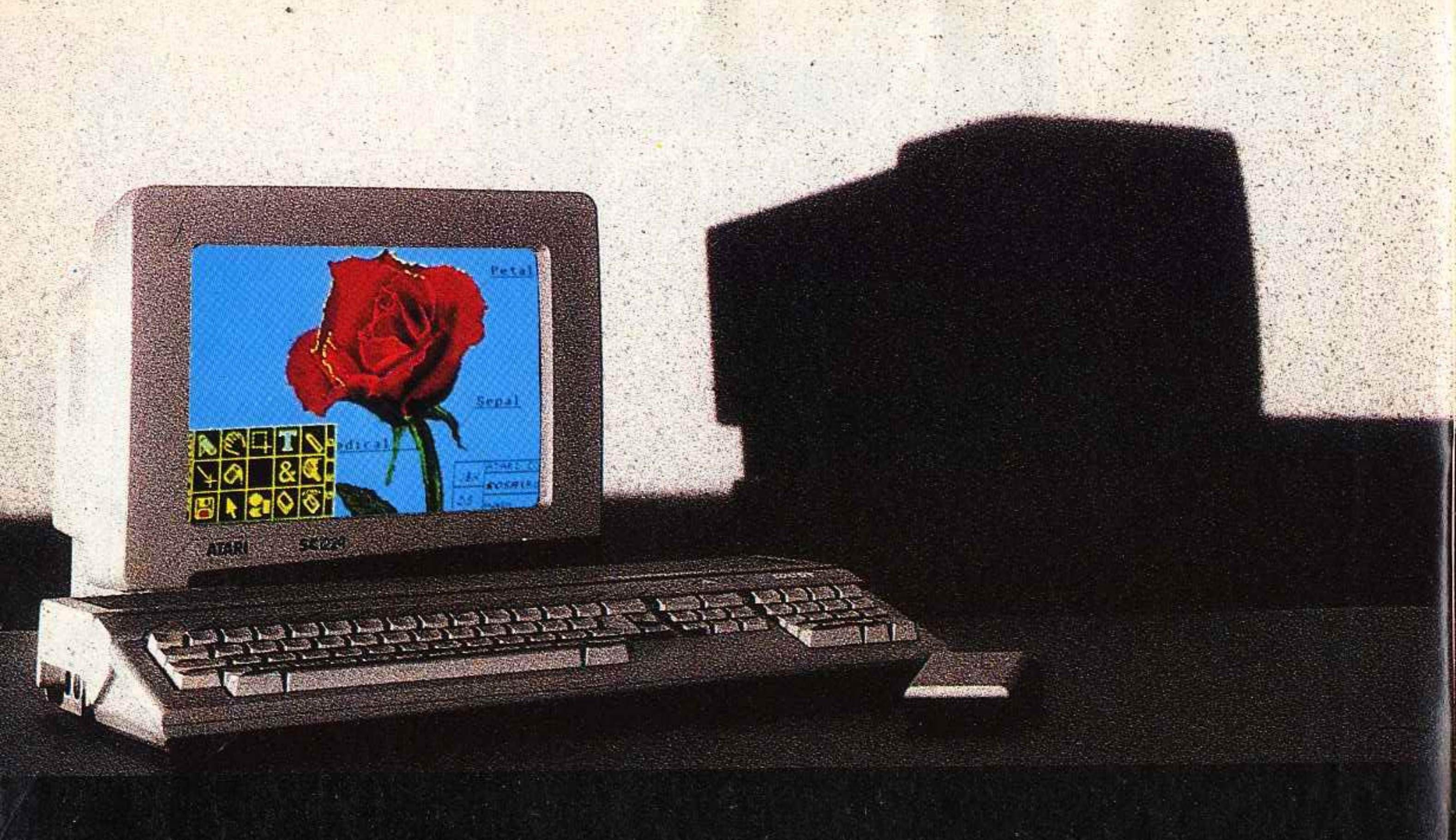
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.96.13.33.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT
Mondial manutention :
36, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
BVP
OJD 1986
Couverture :
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 109 500 ex.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 106 et 109.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 1er trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



UNE IMMENSE PUISSANCE ET UNE GRANDE SIMPLICITÉ...

Aujourd'hui, plus de 700 000 personnes dans le monde ont déjà été séduites par la puissance et la simplicité de la technologie Atari ST. Vous aussi, pour l'achat de votre premier micro-ordinateur ou pour remplacer votre ancien micro 8 bits, choisissez un Atari ST. Parce que seule l'avance technologique 16/32 bits Atari ST permet de vous offrir toute cette puissance et cette grande simplicité au moindre prix.

La puissance de l'Atari ST est prête à jaillir à la moindre sollicitation. Elle provient de la technologie 16/32 bits utilisée au mieux de ses possibilités dans l'Atari ST dont l'architecture et la capacité en RAM sont tout à fait exceptionnelles.

UNE ARCHITECTURE INNOVATRICE.

Ce qui rend l'Atari ST si puissant, c'est d'abord son architecture innovatrice, basée sur l'emploi des potentialités du microprocesseur MC 68000 (8 millions d'opérations à la seconde).

Dans l'Atari ST, 6 coprocesseurs assistent le 68000, lui permettant de fonctionner au maximum de sa puissance et de sa vitesse de traitement. Les 3 coprocesseurs les plus importants ont été spécialement développés par Atari de façon à conférer à l'Atari ST des performances optimisées en matière de graphisme, couleur et son.

L'architecture innovatrice de l'Atari ST permet des évolutions importantes tout en préservant la compatibilité des différents modèles de la gamme.

UNE MÉMOIRE CONSIDÉRABLE.

La puissance du ST s'appuie également sur sa grande capacité de mémoire vive. 512 Ko sur l'Atari 520 ST, c'est déjà énorme, mais si vous désirez davantage de puissance, l'Atari 1040 ST vous offre 1024 Ko en standard, tout en restant à un prix très abordable.

Les disquettes, sur lesquelles vous mémorisez fichiers et programmes, bénéficient d'une large capacité de stockage (720 Ko par disquette au format 3 pouces 1/2).

DES CAPACITÉS GRAPHIQUES EXCEPTIONNELLES.

L'Atari ST est un merveilleux outil de création visuelle (images de synthèse, digitalisation, animation, etc.), en monochrome ou en couleur.

L'Atari ST est doté de coprocesseurs et de composants électroniques très élaborés qui lui permettent de parvenir à des performances graphiques de haut niveau. Le signal de la sortie couleur (palette de 512 couleurs) passe par un convertisseur spécialement conçu pour tirer le meilleur parti possible de l'alliance de la technologie 16/32 bits du ST et des moniteurs Atari.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE

Atari ST.
Parce que seule l'avance technologique permet une telle puissance à un tel prix.

ATARI ST. 16/32 BITS. 2990 TTC*

En mode monochrome, un circuit spécialisé, produit un signal haute vitesse, qui vous fait bénéficier d'une image haute résolution extrêmement stable, permettant un travail prolongé sans aucune fatigue visuelle.

UNE ÉTONNANTE FACILITÉ D'UTILISATION.

L'Atari ST est aussi agréable et facile d'emploi qu'il est puissant. Ses qualités primordiales, unanimement appréciées des utilisateurs, sont principalement dues à l'environnement GEM (dont les nombreuses potentialités ont été optimisées sur l'Atari ST), à la souris, au multifenêtrage et aux menus déroulants.

Avec la souris, plus besoin d'apprendre des commandes compliquées : vous dialoguez avec le ST grâce à la souris et à une grande variété d'icônes. Le multifenêtrage, permet de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire de manipulations complexes. C'est dans une fenêtre que vont défiler menus et informations. Pour effectuer votre choix, pointez et cliquez : c'est tout.

Les logiciels disponibles exploitent au mieux les formidables potentialités de l'Atari ST ; ils combinent les avantages de la souris et du multifenêtrage à toutes les autres facilités du système GEM. L'utilisateur, bénéficiant ainsi de toute la puissance de l'Atari ST, peut travailler avec un maximum de confort.

DES INTERFACES ET DES PÉRIPHÉRIQUES EN ABONDANCE.

L'architecture du ST comprend 10 interfaces en standard (incluses dans le prix) qui vous procurent une ouverture vers un environnement diversifié en permettant de connecter la plupart des périphériques (disques durs, imprimantes, modems, synthétiseurs, etc.).
En particulier l'interface DMA permet le transfert d'informations à très haute vitesse et l'interface MIDI le pilotage de tous les instruments de musique électroniques à la norme MIDI.

De nombreux périphériques sont disponibles sur le marché : lecteurs de disquette, disques durs (20 à 400 Mo), imprimantes (matricielles, marguerite, laser, couleur, etc.), tables traçantes, scanners, caméras vidéo, tablettes graphiques, synthétiseurs, midiplexer, miditel, console d'éclairage, etc...

Pour toute documentation adressez-vous à un revendeur agréé ou au service information Atari France - 9 rue Sentou, 92150 Suresnes.

*520ST = 2990 F TTC / 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC
1040 ST + moniteur monochrome = 5990 F TTC
1040 ST + moniteur couleur = 7490 F TTC
Prix publics conseillés

EQUATEUR

L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

AMIGA 2000 et COMMODORE PC

Nous consulter

AMIGA 500 : 4 690 F

avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F

livré avec une manette de jeu

+ 10 disquettes

Amiga 500 + Moniteur couleur H.R. 1084 — 7 450 F



Périphériques

Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Lecteur disk 3 1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur Okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F

JEUX

Balance of Power	350 F
Barbarians	210 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	310 F
Crasy cars	250 F
Dark castle	250 F
Defender of the crown	310 F
Faery Tale Adventure	310 F
Goldrunner	215 F
Insanity fight	N.C.
Kampsgruppe	N.C.
Karaté Kit 2	210 F
Knight Ork	N.C.
Leviathan	N.C.
Marble Madness	259 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	350 F
S.D.I.	300 F
Winter Games	250 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	395 F
Phantasy III	310 F
Portal	310 F
Space Quest	350 F
Starglider	239 F
Temple of Apshai	N.C.
Terror Pods	215 F
Test drive	290 F
World Games	270 F

Logiciels utilitaires

Deluxe Paint II	890 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	850 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 650 F
Music studio	290 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450 F
VIP	1 890 F
Superbase	950 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux

3 450 F

Crédit : comptant 350 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux

1 690 F

Crédit : comptant 190 F
+ 12 mensualités 150 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. disk 1541
+ 1 cadeau

2 990 F

Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 226,80 F

C 64 + GEOS	1 450 F
C 128 + JANE	2 190 F
Lecteur disk 1541 II	1 690 F
Lecteur disk 1571	2 550 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur 40/80 colonnes	2 890 F
Power cartridge	470 F
Imprimante STAR LC 10 C	2 350 F
Disquettes 5 1/4p les 10	40 F

LES HITS COMMODORE

1942 - C/D	89/129 F
Ace - C/D	89/140 F
Ace of aces - C/D	105/155 F
Acrojet - C/D	95/145 F
Aliens - C/D	95/145 F
Arkanoïd - C/D	85/125 F
Artic Fox - C/D	95/155 F
Art studio - C/D	145/175 F
Astérix - C/D	89/140 F
Ace N° 2 - C/D	95/135 F
Barbarian - C/D	89/139 F
Bard's tale II - D	189 F
Biggles - C/D	95/135 F
Bombjack II - C/D	85/130 F
Boulder dash Cst.kit C/D	99/160 F
California games - C/D	85/135 F
Cauldron II - C	95/150 F
Crasy cars	N.C.
Cyrus II chess - C/D	105/125 F
Defender of the crowns C/D	139/145 F
Dragon's Lair II - C/D	89/135 F
Earth orbit station - D	189 F
Enduro racer - C/D	95/145 F
Epyx Epics - C/D	99/149 F
Fist II - C/D	99/145 F
Freddy Hard.dest. - C/D	79/115 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	145/189 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	85/120 F
Game set x Match - C/D	95/145 F
Gauntlet II - C/D	99/145 F
Ghost'n Goblins - C/D	95/125 F
Goonies - C/D	95/115 F
Graphic adventure creator C/D	215/235 F
Guild of Thieves - D	165 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	105/145 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	95/125 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	85/160 F
International Karaté + C/D	85/135 F
Knight rider - C/D	89/125 F
Konami coin-up hits - C/D	85/125 F
Krakout - C/D	100/130 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	105/150 F
Leaderboard tournement C/D	79/125 F
Life force - C/D	95/135 F
Marble madness - C/D	N.C./150 F
Master of the univers C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	89/135 F
Nemesis - C/D	85/135 F
Out run - C/D	95/145 F
6 Pack. vol. II - C/D	79/125 F
Paperboy - C/D	89/130 F
Pegasus - D	219 F
Pirates - C/D	139/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	130/165 F
Road runner - C/D	89/135 F
Sanxion - C/D	99/160 F
Shogun - C/D	95/135 F
Short circuit - C/D	95/135 F
Silent Service - C/D	95/135 F
Skyfox - C/D	105/140 F
Starglider - C/D	130/165 F
Starwars - C/D	95/145 F
Summer games - C/D	99/145 F
Summer games II - C/D	85/145 F
Super cycle - C/D	95/165 F
Tenth Frame - C/D	95/145 F
Test drive - D	219 F
Thai boxing 128 - C/D	95/125 F
Thai-Pan - C/D	95/135 F
They sold a million III - C/D	89/145 F
Track and Field - C/D	95/145 F
Tracker - C/D	129/165 F
Trantor - C/D	89/139 F
Tresor - C/D	95/145 F
Trivial poursuit - C/D	160/215 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	99/N.C.
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	89/125 F
Winter games - C/D	89/145 F
Wonderboy - C/D	89/135 F
World Class leaderboard C/D	89/135 F
World games - C/D	95/155 F

EQUIPEZ-VOUS EN COMPATIBLE IBM* à partir de 2 990 F T.T.C.

Renseignez-vous au 45.35.13.25 sur la gamme complète XT* et AT*

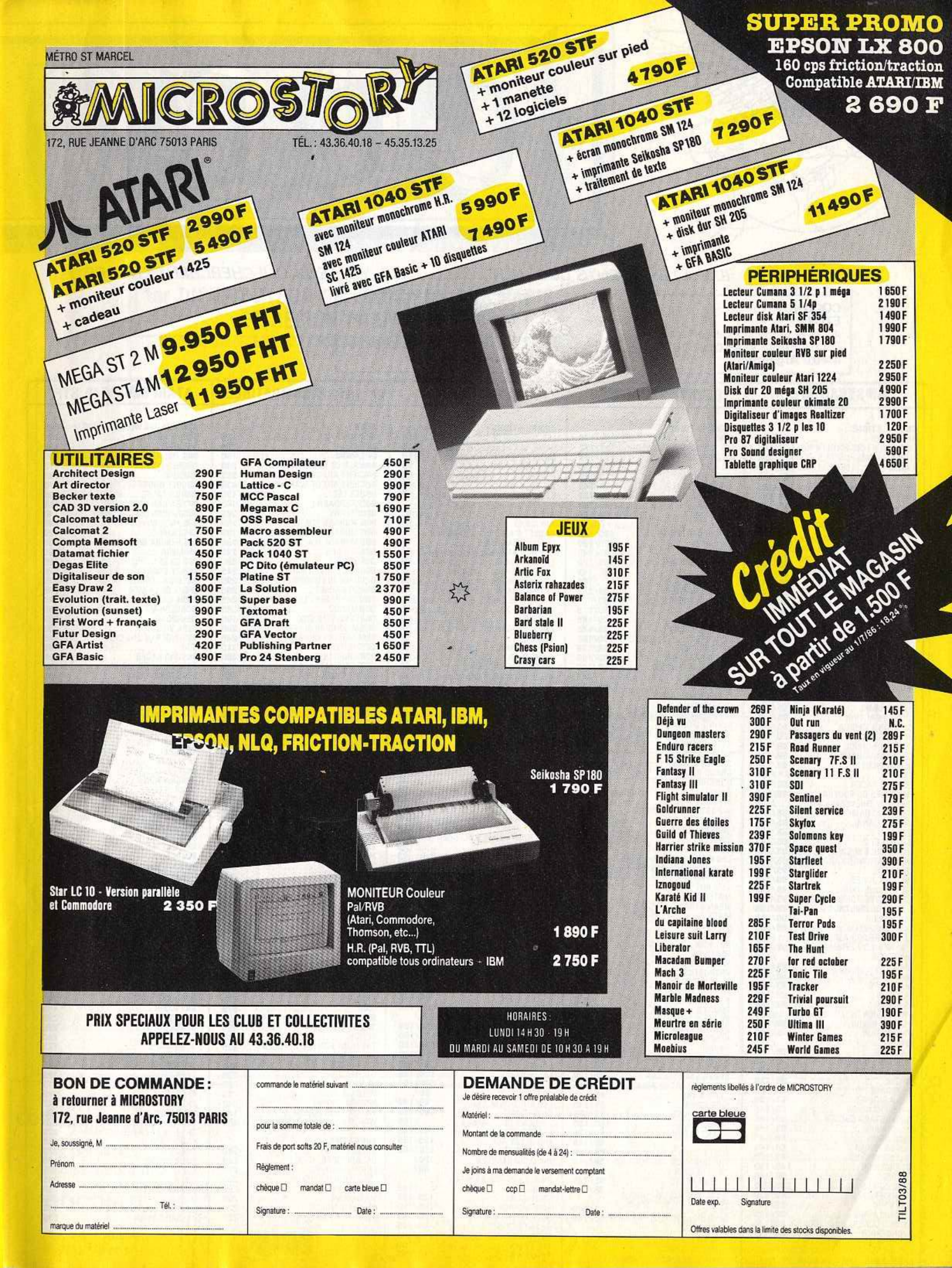
(* IBM, XT et AT sont des marques réservées)

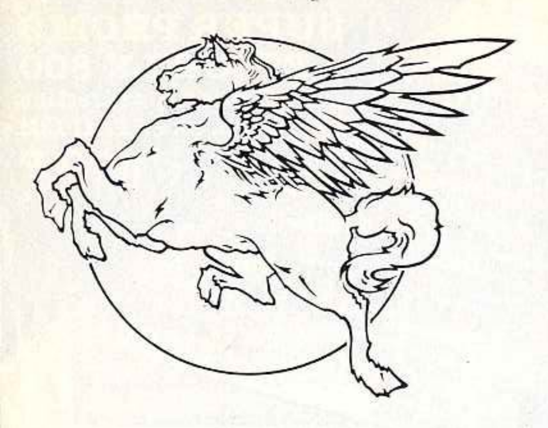
Les Hits Amstrad

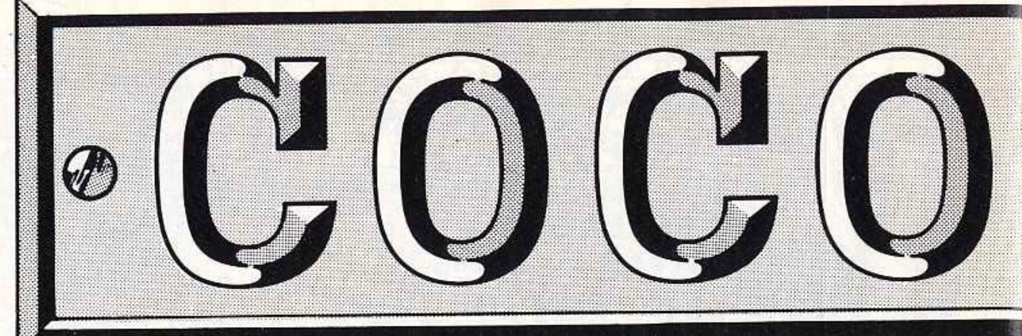
Album digital - C/D	N.C.
Arkanoïd - C/D	89/130 F
Astérix C/o Rahazades - D	N.C.
Barbarian - C/D	89/125 F
Bluberry - D	N.C.
Crasy cars - C/D	N.C.
Enduro Racer - C/D	89/125 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F
Hit PackIII - C/D	105/145 F
Indiana Jones - D	149 F
Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Métro cross - C/D	99/140 F
6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Paper-Boy - C/D	89/145 F
Prohibition - D	199 F
Roadrunner - C/D	105/150 F
Sport Pack - D	315 F
Starglider - C/D	125/170 F
Superhits 2 - C/D	N.C.
Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Winter Games - C/D	89/125 F
World class leaderboard - C/D	99/140 F

MICROSTORY VOUS OFFRE UNE MANETTE DE JEU GRATUITE POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Tuner Télévision Pal/Secam, prise canal Plus (TVA 33,33 %) **1 350 F**
avec télécommande 1650 F


MÉTRO ST MARCEL
MICROSTORY
172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS
TÉL. : 43.36.40.18 – 45.35.13.25
SUPER PROMO
EPSON LX 800
160 cps friction/traction
Compatible ATARI/IBM
2 690 F
ATARI 520 STF
+ moniteur couleur sur pied
+ 1 manette
+ 12 logiciels
4 790 F
ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 124
+ imprimante Seikosha SP180
+ traitement de texte
7 290 F
ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 124
+ disk dur SH 205
+ imprimante
+ GFA BASIC
11 490 F
ATARI
ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF 5 490 F
+ moniteur couleur 1425
+ cadeau
ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 124 5 990 F
avec moniteur couleur ATARI SC 1425 7 490 F
livré avec GFA Basic + 10 disquettes
MEGA ST 2 M 9.950 F HT
MEGA ST 4 M 12 950 F HT
Imprimante Laser 11 950 F HT
PÉRIPHÉRIQUES
Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga 1 650 F
Lecteur Cumana 5 1/4p 2 190 F
Lecteur disk Atari SF 354 1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804 1 990 F
Imprimante Seikosha SP180 1 790 F
Moniteur couleur RVB sur pied (Atari/Amiga) 2 250 F
Moniteur couleur Atari 1224 2 950 F
Disk dur 20 méga SH 205 4 990 F
Imprimante couleur okimate 20 2 990 F
Digitaliseur d'images Realtizer 1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10 120 F
Pro 87 digitaliseur 2 950 F
Pro Sound designer 590 F
Tablette graphique CRP 4 650 F
UTILITAIRES
Architect Design 290 F
Art director 490 F
Becker texte 750 F
CAD 3D version 2.0 890 F
Calcomat tableur 450 F
Calcomat 2 750 F
Compta Memsoft 1 650 F
Datamat fichier 450 F
Degas Elite 690 F
Digitaliseur de son 1 550 F
Easy Draw 2 800 F
Evolution (trait. texte) 1 950 F
Evolution (sunset) 990 F
First Word + français 950 F
Futur Design 290 F
GFA Artist 420 F
GFA Basic 490 F
GFA Compilateur 450 F
Human Design 290 F
Lattice - C 990 F
MCC Pascal 790 F
Megamax C 1 690 F
OSS Pascal 710 F
Macro assembleur 490 F
Pack 520 ST 490 F
Pack 1040 ST 1 550 F
PC Dito (émulateur PC) 850 F
Platine ST 1 750 F
La Solution 2 370 F
Super base 990 F
Textomat 450 F
GFA Draft 850 F
GFA Vector 450 F
Publishing Partner 1 650 F
Pro 24 Stenberg 2 450 F
JEUX
Album Epyx 195 F
Arkanoïd 145 F
Artic Fox 310 F
Asterix rahazades 215 F
Balance of Power 275 F
Barbarian 195 F
Bard stale II 225 F
Blueberry 225 F
Chess (Psion) 225 F
Crasy cars 225 F
Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %
Defender of the crown 269 F
Déjà vu 300 F
Dungeon masters 290 F
Enduro racers 215 F
F 15 Strike Eagle 250 F
Fantasy II 310 F
Fantasy III 310 F
Flight simulator II 390 F
Goldrunner 225 F
Guerre des étoiles 175 F
Guild of Thieves 239 F
Harrier strike mission 370 F
Indiana Jones 195 F
International karate 199 F
Iznogoud 225 F
Karaté Kid II 199 F
L'Arche du capitaine blood 285 F
Leisure suit Larry 210 F
Liberator 165 F
Macadam Bumper 270 F
Mach 3 225 F
Manoir de Morteville 195 F
Marble Madness 229 F
Masque + 249 F
Meurtre en série 250 F
Microleague 210 F
Moebius 245 F
Ninja (Karaté) 145 F
Out run N.C.
Passagers du vent (2) 289 F
Road Runner 215 F
Scenary 7F.S II 210 F
Scenary 11 F.S II 210 F
SDI 275 F
Sentinel 179 F
Silent service 239 F
Skyfox 275 F
Solomons key 199 F
Space quest 350 F
Starfleet 390 F
Starglider 210 F
Startrek 199 F
Super Cycle 290 F
Tai-Pan 195 F
Terror Pods 195 F
Test Drive 300 F
The Hunt for red october 225 F
Tonic Tile 195 F
Tracker 210 F
Trivial poursuit 290 F
Turbo GT 190 F
Ultima III 390 F
Winter Games 215 F
World Games 225 F
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION
Seikosha SP180 1 790 F
Star LC 10 - Version parallèle et Commodore 2 350 F
MONITEUR Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...) 1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs - IBM 2 750 F
PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.36.40.18
HORAIRES :
LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H
BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
172, rue Jeanne d'Arc, 75013 PARIS
Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel
commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque mandat carte bleue
Signature : Date :
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ccp mandat-lettre
Signature : Date :
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
TILT03/88





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ∅ **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
ALBUM UBI	210/250
COMPUTER HITS 6 VOL. 4	140/180
FIVE STAR VOL. 3	110/169
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET ET MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL. 2	95/145
ANDY CAPP	95/169
BOBBLE GHOST	145/195
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CHAIN REACTION	95/145
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
EXIT	/195
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
IZNOGOOD	195/245
INDIANA JONES	95/145
LA MARQUE JAUNE	245/245
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
LES RIPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	/185
L'ANNEAU DU ZENGARA	145/185
MYSTIQUE	/190
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
MASK TWO	95/145
OUT RUN	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARD SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TETRIS	95/145
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME, SET ET GAME	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX N.2	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
6 PACK VOL.2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
APOLLO 18	120/190
ANDY CAPP	95/145
AIRBONE RANGER	169/199
ACE 2	95/149
BARD'S TALES	/195
BASKET MASTER	89/145
BANGKOK NIGHTS	95/
B 24	169/219
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BARBARIANS	89/139
CHAIN REACTION	95/149
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	/240
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLYING SHARK	89/129
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	95/145
GRAND PRIX 500CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
INTRIGUE	/179
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INDIANA JONES	89/139
JINXTER	/245
LORDS OF CONQUEST	/230
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
LEGACY OF THE ANCIENT	/269
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OCTAPOLIS	99/145
OKINAWA	90/140
OUT RUN	95/145
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
POWER STRUGGLE	90/140
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET	240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET ET MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
CAPTAIN AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
IMPOSSIBLE MISSION 2	89
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
MATCH DAY 2	89
MASK 2	89
OUT RUN	95
PLATOON	89
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL/XE

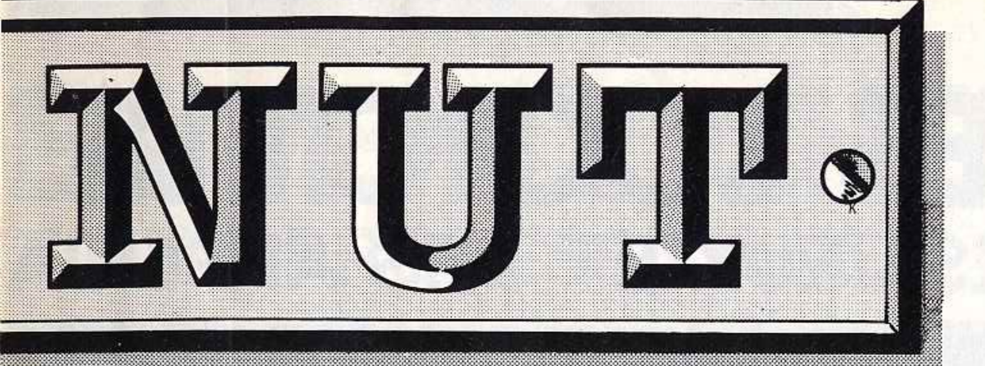
COMPILATIONS :	
ATARI ACES	95/
PLATFORM PERFECTION	95/
SHOOT EM UP	95/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/
CRUSADE IN EUROPE	120/169
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/
NINJA	69/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :	
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CRAZY CARS	195
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
L'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGRUPPE	350
KING QUEST III	440
LE MAITRE DES AMES	215
LE NECROMENCIEN	195
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
RAD WARRIOR	245
RINGS OF ZILFIN	290
STARFLIGHT	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
UTLIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
EDUCATIFS :	
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	280
BALADE OUTRE RHIN	280
ENIGMA A OXFORD	280
VISA POUR HIDE PARK	250
MATH 3EME	260
MATH 6EME	260
OBJECTIF MONDE	220
OBJECTIF FRANCE	220

ATARI 520/1040 STF

ALTERNATIVE WORLD GAMES	245
ALBUM EPYX	239
ARKANOID	120
BILL PALMER	225
BUBBLE BOBBLE	175
BIVOUAC	180
BUBBLE GHOST	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
BALANCE OF POWER	295
CHECKMATE	120
CALIFORNIA GAMES	290
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
COLONIAL CONQUEST	275
DIEUX DE LA MER	195
DARK CASTLE	345
DONGEON MASTER	290
DEMONIAC	225
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
ECO	195
ENDURO RACER	190
FORMULA 1 GRAND PRIX	195
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II.NF	345
GUNSHIP	225
GAUNTLET	165
GOLDRUNNER	185
GOLDEN PATH	175
GRAND PRIX 500CC	190
GUILD OF THEIVES	185
HOT BALL	249
IRON LORD	285
IMPACT	140
INDIANA JONES	165
JUMP JET	245
JINXTER	245
KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MASQUE +	195
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MISSION ELEVATOR	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OUT RUN	195
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
POLICE QUEST	390
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	179
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
RAMPAGE	169
RING IF ZILFIN	245
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SKY RIDER	195
SPY VS SPY	290
SPACE QUEST 2	295
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
SENTINEL	175
SAPIENS	195
SILENT SERVICE	215
TERRAMEX	245
TETRIS	245
TEST DRIVE	295
TURLOGH LE RODEUR	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	185
TRAUMA	225
TERRORPODS	195
T.N.T.	195
U.M.S.	245
ULTIMA 3	235
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIGA

ALTERNATE REALITY	290
BACKLASH	240
BRAIN STORM	140
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	225
CHAMPIONSHIP BACKGAMMON	99
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
CHESSMASTER 2000	225
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FLIGHT SIMULATOR 2	325
SCENERY DISK N.7	230
SCENERY DISK N.11	230
GARRISON	269
G.B. AIR RALLY	350
GRID START	99
GOLDRUNNER	215
GUILD OF THIEVES	189
HOLLYWOOD POKER	195
INDOOR SPORT	290
IMPACT	140
INSANITY FIGHT	225
JINXTER	290
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
KNIGHT ORC	185
LEADER BOARD	215
MOEBIUS	245
MARBLE MADNESS	195
NINJA MISSION	120
OTHELLO	99
OUT RUN	245
OGRE	215
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
PORTAL	249
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	145
ROCKY	140
ROADWAR EUROPA	290
SHADOW GATE	249
SPACE RANGER	120
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
THE SURGEON	450
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THAI BOXING	99
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
THE PAWN	225
ULTIMA 3	245
UNINVITED	335
WINTER GAMES	195
WORLD GAMES	195
XENON	195

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
COLOSSUS CHESS 4	350
COLONIAL CONQUEST	350
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	260
GETTYSBURG	350
GALAXIAN	190
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 A 7 L'UNITE	230
SCENRY DISK N.11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
UTLIMA 3	390
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

OFFRE SPECIALE N.1 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1350

OFFRE SPECIALE N.2 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1399

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR/PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
GREAT GOLF	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MY HERO	149
OUT RUN	249
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
ROCKY	249
S.D.I.	195
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120

AMSTRAD CPC :

10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	190

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99

BOITES RANGEMENT POUR DISQUETTES
NOUS CONSULTER

MATERIEL

ATARI ST :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2990
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

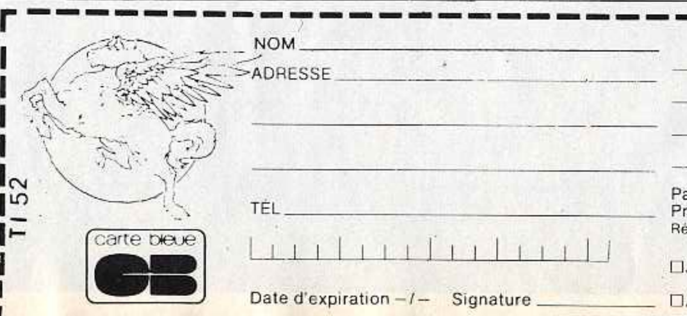
SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



T/52

NOM ______
ADRESSE ______

TÉL ______

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ______

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F

2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F

DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
DWARF	C/D	110/160 F
ENDURO RACER	C/D	99/149 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
LEGENDE	D	149 F
LES CLASSIQUES VOL.1	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MONOPOLY	C/D	175/225 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCALEXTRIC	C/D	99/149 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SIDE ARMS	C/D	99/159 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
STAR RAIDER II	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAFTON ET XUNK	D	250 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PROFIMAT	D	495 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T : 61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NASA

TIONS PROFÉSSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F

COMMODORE 64

ACROJET	C/D	99/149 F
AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
INFILTRATOR	D	249 F
LES RIPOUX	D	250 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MEURTRES EN SERIE	D	289 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F
TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	245/295 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LEGENDE	D	195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE COLORCALC +	D	595 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MICRO-SCRABBLE	C/D	175/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
MONOPOLY	C	175 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PARAGRAPHE	D	395 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SILENT SERVICE	C/D	149/195 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPACE GAME	C/D	120/160 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

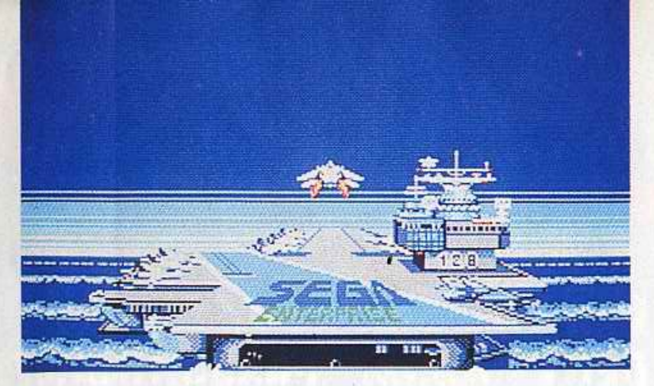
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90

59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T : 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
60290 RANTIGNY Centre Com. Kuom Route de Mony T : 44 73 55 88
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

LE SORT DE VOS LOISIRS EST ENTRE VOS MAINS !




AFTER BURNER

SEGA, UNE STAR DANS L'UNIVERS DE LA MICRO DE LOISIRS !

Dans l'univers des loisirs, la Galaxie des jeux vidéo s'est taillé une place de choix. Parmi la constellation des marques et des systèmes, la console de loisirs SEGA est l'étoile montante. Elle offre le meilleur des jeux d'arcade à domicile sur votre téléviseur, avec des animations et des bruitages d'un réalisme étonnant.

Courses auto ou moto, matchs de boxe, tennis, football, basket... aventures fantastiques, combats terrestres ou aériens, la collection des jeux SEGA réunit plus de 40 programmes : Choplifter, Enduro Racer, Great Golf, Hang On, Out Run, Quartet, Rocky, Space Harrier, Super Tennis, Wonder Boy, World Soccer...



CONSOLE

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE, IMAGINEZ VOTRE SCENARIO !

Avec AFTER BURNER le nouveau jeu SEGA de 4 Mega, sanglé dans la combinaison et le flight des pilotes de chasse, vous êtes installé aux commandes d'un chasseur bombardier F18 qui emporte un fantastique arsenal pour anéantir une base d'intérêt stratégique.

Entre vos mains le CONTROL STICK répond à la moindre sollicitation, aussi précis et rapide qu'un véritable manche à balai. A Mach 1, vous survolez le territoire ennemi en rase-motte pour déjouer les radars.

Au sol la D.C.A. se déchaîne... Vous répliquez en déclenchant la commande de feu de votre CONTROL STICK.

Allez-vous vous sortir de ce déluge de fer et de feu et pourrez-vous remplir votre mission ?

Vous vivrez l'épilogue de ce raid palpitant en découvrant AFTER BURNER, un des 14 nouveaux jeux de la collection SEGA.


UNE TOUTE NOUVELLE SERIE DE JEUX !

Le CONTROL STICK et les LUNETTES 3-D ne sont pas les seuls accessoires périphériques de la console de loisirs SEGA. Avec le LIGHT PHASER, un pistolet léger, maniable, d'une redoutable précision et toute la série des jeux qui le mettent en oeuvre, vous jouerez les tireurs d'élite.


LIGHT PHASER

LUNETTES 3-D

CONTROL STICK

Avec SEGA, le sort de vos loisirs est entre vos mains !

LA CONSOLE + 1 CARTOUCHE OUT RUN .... 890 F*

LA CONSOLE + 1 CARTOUCHE OUT RUN + CONTROL STICK .... 990 F*

LA CONSOLE + 1 CARTOUCHE OUT RUN + LIGHT PHASER + CARTOUCHE DE 3 JEUX .... 1 290 F*

* Prix couramment pratiqués

CONSOLES
SEGA
SACRÉS LOISIRS !

Pour obtenir une documentation complète sur les jeux et accessoires SEGA, remplissez soigneusement ce coupon que vous découperez et expédierez à l'adresse indiquée ci-dessous

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE 55 Avenue Jean Jaurès 75019 PARIS

NOM ______________________ *PRENOM* ______________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL ______________________ *VILLE* ______________________

APOLLO 18 ★ VS

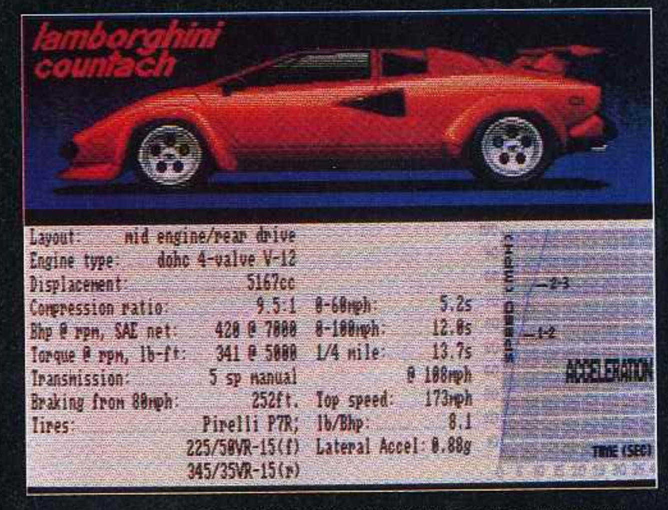
COMMENCEZ PAR DECIDER SI APOLLO 18 VAUT DEUX AUSSI PASSIONNANTS ET



MARCHEZ SUR LA LUNE POUR VOUS RENDRE AU SATELLITE DE SURVEILLANCE EN PANNE. GRAVITE ZERO ET MARGE D'ERREUR NULLE.



Une remarquable simulation d'un vol lunaire à bord d'Apollo. Du décollage à l'atterrissage. Un petit pas pour l'homme, mais un pas de géant pour l'humanité.



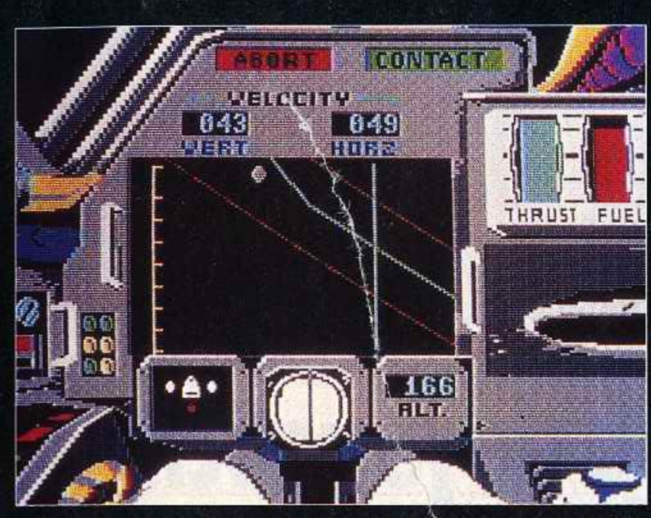
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DETAILLEES DE LA LAMBORGHINI COUNTACH, 173 MILES/HEURE, 0-60 EN 5,2 SECONDES.

ALORS N'HESITEZ PAS. DEPECHEZ-VOUS D'ACHETER LES DOUTE CAR IL N'EXISTE RIEN DE MIEUX.



★ TEST DRIVE

MIEUX QUE TEST DRIVE. DIFFICILE NON? ILS SONT TOUS BENEFICIENT D'ECRANS SENSATIONNELS.



QU'Y A-T-IL AU-DESSUS: DES ROCHERS OU DES CRATERES? GARDEZ VOTRE SANGFROID. VOUS EN ZUREZ BESOIN POUR PRENDRE LE CONTROLE MANUEL DE LA NAVETTE D'ATTERRISSAGE LUNAIRE APOLLO.





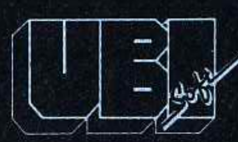
PARCOUREZ LES ITINERAIRES DEFINIS EN RESPECTANT LES DELAIS IMPARTIS. PRENEZ GARDE AUX CAMIONS, A LA CIRCULATION, AUX TRAVAUX ET N'OUBLIEZ PAS VOTRE DETECTEUR RADAR SI VOUS TENEZ A ECHAPPER A L'AMENDE.

Faites un essai à bord d'une Lamborghini, d'une Ferrari, d'une Porsche, d'une Lotus et d'une Corvette. Essayez les cinq voitures les plus exotiques du monde. Sonorité, animation et tenue de route plus réalistes que la réalité.

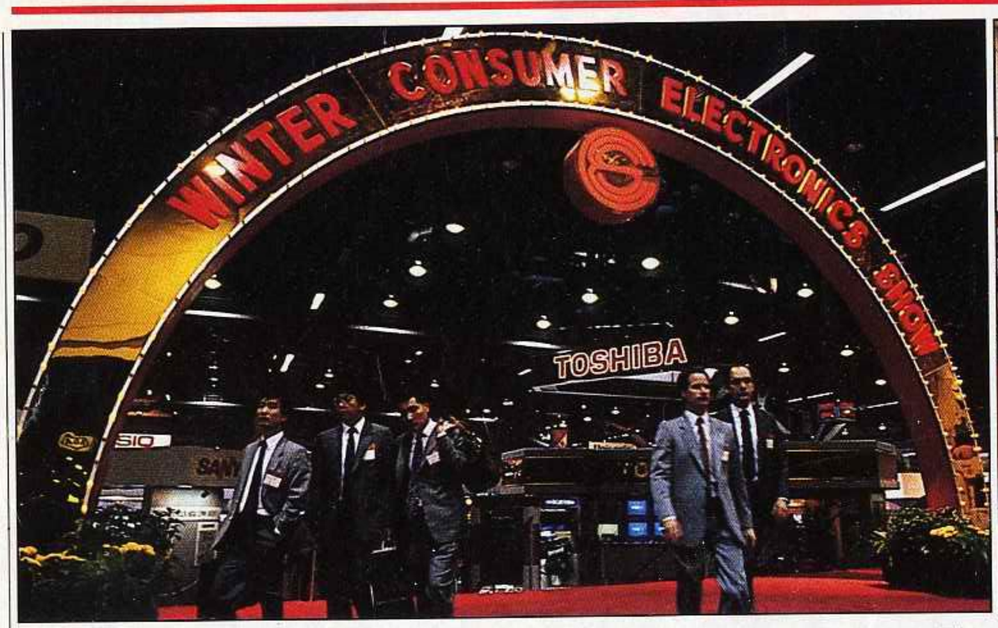
DEUX, CE QUE VOUS FEREZ SANS AUCUN

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc.
Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magazins de logiciels.
Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre,** ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.



1, Voie Félix Eboue 94000 Creteil
TEL. 43.39.23.21





Las Vegas, un coup de joystick dans le sable

La fièvre et le suspens sont momentanément retombés. Rompant avec les traditions micro-ludiques, le CES de Las Vegas, qui s'est tenu en janvier, s'est contenté de confirmer les grandes tendances du marché : percée des consoles en jeu vidéo et sophistication toujours plus poussée des jeux sur ordinateur. Un coup d'épée dans l'eau ? Peut-être, mais il faut se méfier de l'eau qui dort...

Faut-il voir un symbole dans le fait qu'un salon consacré aux nouveautés de l'électronique grand- public se tienne à Las Vegas, capitale américaine des jeux de hasard et d'argent ? L'incertitude pèse parfois, en effet, sur l'avenir des prototypes ou des standards présentés en avant-première lors de ces manifestations. Qu'on se souvienne, par exemple, du *PC* d'Atari montré il y a un an au même endroit, et dont on attend encore la commercialisation en France. Pourtant, rien de tel ne risque de se produire cette fois-ci : cette édition 1988 du CES de Las Vegas n'annonce aucune révolution dans le monde de la micro-informatique.
De grands constructeurs, comme Atari ou Commodore brillent, par leur absence, laissant le champ libre aux consoles, dont le succès ne cesse de s'amplifier. Seul Amstrad présente, sur un stand à la mesure de ses ambitions internationales, sa gamme complète de *PC*.
Le *CPC* n'est pas de la fête, sans doute parce qu'il pourrait discréditer la marque aux yeux des professionnels, et que la bataille des huit bits ludiques a depuis longtemps déjà été gagnée aux USA par le *C 64*. Dans un pays où Tandy domine le marché des compatibles *PC*, Amstrad devra livrer un rude combat pour s'imposer.
Cette pause momentanée dans la course frénétique aux innovations technologiques et aux kilo-octets permettra heureusement aux éditeurs de jeux informatiques et aux possesseurs d'ordinateurs de souffler un peu.







Les consoles tiennent bon

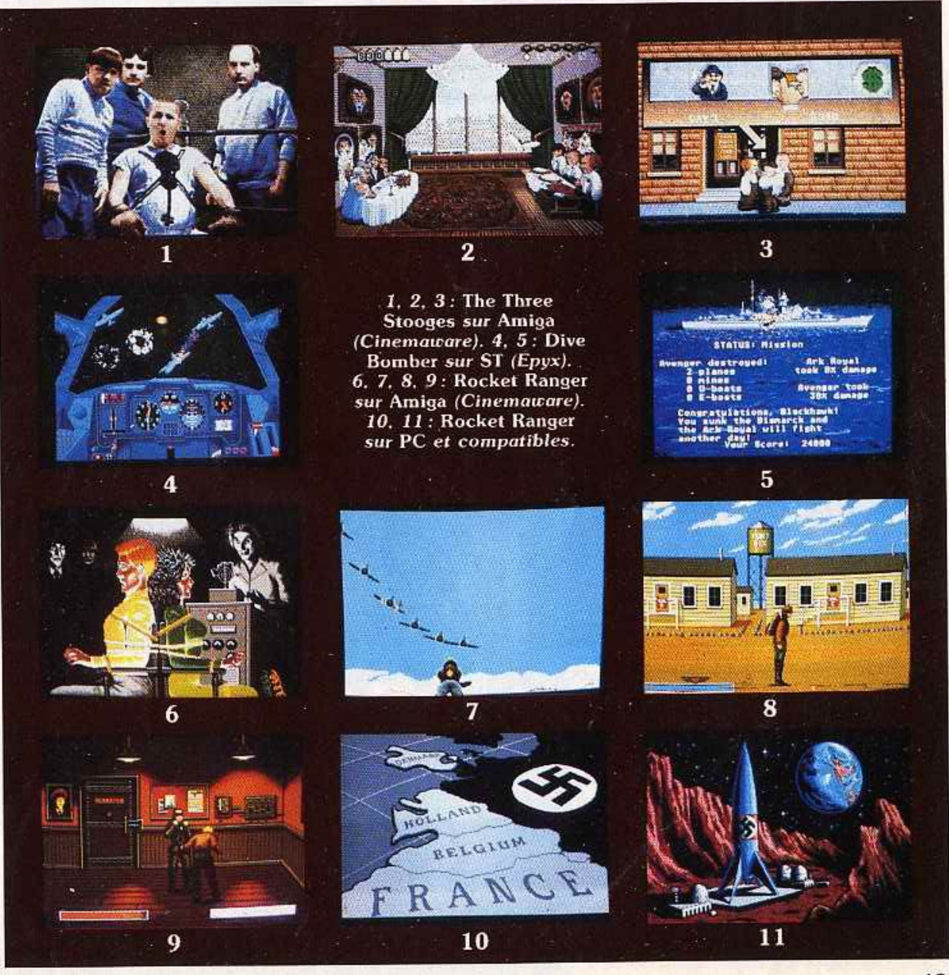
Gigantesque, le salon déborde du Convention Center pour se répandre dans les hôtels alentour. Le son, la vidéo, les gadgets électroniques les plus divers s'étalent sur une surface qui ridiculise nos Sicob et autres festivals du son, envahissant jusqu'aux parkings où des véhicules aux coffres bourrés d'amplis et d'énormes haut-parleurs vrombissent sans relâche en émettant des ondes basse-fréquences dignes de la bande sonore du film « Tremblement de Terre ».
La micro-informatique, qui prend part de manière assez discrète à cette débauche de produits, est logée dans un bâtiment particulier. Une nouvelle fois, ce sont les consoles qui sont mises en vedette. Le stand Nintendo, encerclé par une dizaine de petits stands annexes réservés aux éditeurs qui proposent des jeux pour la console, présente aux visiteurs du salon (exclusivement professionnel) des jeux parfois anciens, mais pour la plupart inconnus en France. Aux USA comme au Japon, l'avance de la console *Nintendo* est considérable.
Si l'on en croit les chiffres communiqués par le constructeur, le *NES* (Nintendo Entertainment System) a raflé, en 1987, 70 % du marché américain des consoles, ne laissant à Atari que

Les consoles sont à l'honneur. En haut : le* Light Phaser *Sega. Au milieu : le* NES Max *et le* NES Advantage*, nouvelles manettes Nintendo. En bas : le* Sports Pad *de Sega.

16 % des ventes, Sega devant se contenter d'un maigre 10 %, devant Intellvision qui plafonne à 4 %. Selon Ronald Judy, président de Nintendo International, le parc installé aux USA s'élève à quatre millions d'unités, avec une moyenne de six logiciels par console. Au Japon, où le parc de consoles *Nintendo* ne compterait pas moins de treize millions d'unités, cette proportion atteindrait huit logiciels par console. Ronald Judy évalue à 300 000 le nombre d'unités vendues en Europe en 1987. Même si ces chiffres doivent être pris avec précaution, le succès de la console est incontestable.
Le retard pris en France par Nintendo s'explique en partie par la faible quantité de softs disponibles dans notre pays, une trentaine seulement contre une bonne centaine aux USA et au Japon.
Bandaï-France, le nouvel importateur des produits Nintendo, ne projette pas pour autant de commercialiser plus d'une quinzaine de nouveaux titres cette année. C'est peu, surtout si l'on considère qu'au même moment, Nintendo-USA déploie des efforts considérables en faveur de la création de logiciels : vingt-deux sociétés, dont Capcom, Mindscape, Tengen, Taito, Activision et Konami, développent désormais des programmes pour la console. Quand disposerons-nous en France de *Winter Games, Lode Runner, Gost'n Gobblins, Rad Racer* (l'équivalent nintendien d'*Out Run*), *Arkanoïd, Renegade, Rygar* ou *Gauntlet*, pour ne citer que des titres connus ?
Nintendo présente également deux nouvelles manettes de jeu, le *NES Max* et surtout le *NES Advantage*, un véritable joystick qui consolera les joueurs de la disparition tragique de *ROB*, le robot.
Ces deux manettes sont munies de boutons « turbo » qui doublent la fréquence du tir.
Bandaï a ressorti son fameux *Family Fun Fitness*, un « tapis de jeu » qui se raccorde à la prise joystick de la console, et propose désormais cinq logiciels adaptés à ce nouveau périphérique. Ce tapis, qu'il faut piétiner frénétiquement pour faire avancer un personnage à l'écran, accroît considérablement le réalisme des simulations sportives si l'on en juge à la fatigue physique qui s'ensuit.
Un gadget amusant que l'on retrouvera bientôt en France.
Chez Sega, l'accent est mis sur la qualité des jeux plus que sur leur quantité.
Deux machines de salles d'arcades ultra-modernes à cabine orientable dans deux plans, le simulateur de combat aérien *After Burner* que l'on trouve déjà dans quelques salles en France, annoncent la sortie du jeu sur console.
La fidélité de l'adaptation est tout à fait surprenante compte tenu de la disproportion entre les performances des nouvelles machines de salles et celles des consoles de jeu équipées de microprocesseurs huit bits.
After Burner sur console Sega est d'ailleurs le premier jeu de la marque stocké sur les cartouches de quatre méga-bits.
Les jeux en relief constituent l'autre pôle d'attraction du stand. Les lunettes à obturateurs à cristaux liquides font voler en éclat les limites de l'écran pour nous introduire dans les mondes de *Blade Eagle 3D, Space Harrier 3D* ou *Missile Defender 3D*. L'exploration du couloir en perspective de *Zaxxon 3D* devient une véritable aventure tandis que, vu de dessus, le personnage de *Maze Hunter* saute les obstacles d'un labyrinthe qui surplombe des abîmes.
Trois autres programmes en 3D sont annoncés pour cette année, et une étude sérieuse sur les dangers éventuels d'une utilisation prolongée de ces lunettes qui produisent un scintillement fatigant est plus que jamais souhaitable.
Signalons également l'apparition du *Sport Pad*, une nouvelle manette de jeu constituée d'une boule lourde.
Sega fait également état d'une progression de ses ventes. Les chiffres communiqués par le constructeur contredisent, comme il se doit, ceux de Nintendo. En 1987 et aux USA, Sega aurait vendu 500 000 consoles contre 1,8 million pour Nintendo. En Europe, Nintendo n'aurait vendu que 75 000 consoles, contre 155 000 pour Sega, toujours en 1987.
Eternelles batailles de chiffres, relayées, lors d'une soirée organisée dans un hôtel par Nintendo, d'un simulacre de combat de boxe qui opposait, sur un véritable ring, un champion du monde représentant la marque, à un clown chétif incarnant « l'abominable » Sega.
Inutile de préciser quelle fut l'issue de ce match. Le pseudo-Rambo symbolisant « le hideux » Atari fut lui aussi vaincu par KO.

Les ordinateurs retrouvent leur sérieux

Si les « vrais » ordinateurs de jeu semblent se tenir à l'écart du CES, on remarque ici ou là des logiciels dignes d'intérêt qui leur sont destinés. Cinemaware remporte haut la main la palme du spectaculaire en continuant sur la lancée de *Defender of the Crown* avec deux nouveaux titres, *Rocket Ranger* et *The Three Stooges*. Comme il se doit, ces deux programmes présentés dans leur version pour *Amiga* se distinguent par la beauté de leurs graphismes et de leurs scènes animées, ainsi que par une illustration sonore d'une qualité exceptionnelle. *Rocket Ranger* est un wargame au thème original. En plein conflit mondial (nous sommes en 1940), vous recevez le message d'un groupe de scientifiques du XXIe siècle vous apprenant que les nazis ont gagné la guerre. A vous de dévier le cours de l'histoire, à l'aide des armes transmises par les savants du futur.
Comme dans *Defender of the Crown*, la stratégie joue un rôle capital, et on retrouve dans *Rocket Ranger* le principe du transfert d'armements et de combattants d'une armée à l'autre.
Construit à partir d'un scénario moins riche, *The Three Stooges* évoque, par son esprit et son humour, les premiers films muets. Le jeu, plus proche des programmes d'arcade traditionnels, est constitué de scènes très originales bénéficiant d'un excellent traitement ▶



1, 2, 3 : **The Three Stooges** *sur* **Amiga** *(Cinemaware)*. 4, 5 : **Dive Bomber** *sur* **ST** *(Epyx)*. 6, 7, 8, 9 : **Rocket Ranger** *sur* **Amiga** *(Cinemaware)*. 10, 11 : **Rocket Ranger** *sur* **PC et compatibles**.

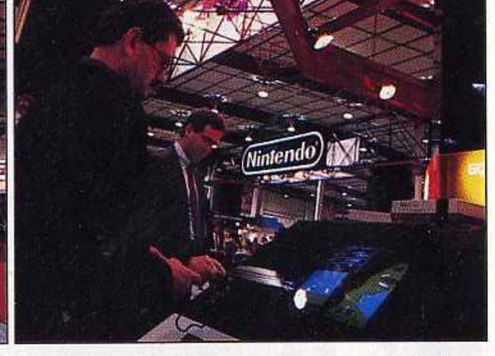












graphique. Cinemaware s'apprête en outre à distribuer *Warp Speed*, une cartouche accélérant les accès-disquette du *Commodore 64*, et permettant d'éditer directement les secteurs de la disquette. *Warp Speed* comporte également un éditeur d'assembleur disposant de routines de scrolling vertical.
Cinemaware prévoit de sortir six logiciels cette année. Les versions françaises de *Rocket Ranger* et de *The Three Stooges* sur *Amiga* devraient être commercialisées dès les mois de février et de mars, comme l'indique Ubi Soft, importateur de la marque dans notre pays et seul éditeur français de logiciels de jeux à disposer d'un stand.
La présence d'Ubi Soft au C.E.S. confirme les ambitions internationales de cette société française, dont la double vocation de distributeur de logiciels étrangers et d'éditeur de programmes français se manifeste clairement. La société vient de décrocher la distribution des produits Sublogic pour la France (les pilotes de *Flight Simulator* pourront bientôt survoler les territoires français, italien, allemand et américain, grâce à des disquettes additionnelles), mais à des milliers de kilomètres de la France, c'est l'autre versant de son activité qui accapare l'attention.
Comment les visiteurs du C.E.S., pour la plupart américains, perçoivent-ils les logiciels français ? Devant l'intérêt suscité par la pré-version d'*Iron Lords* présentée sur un *Atari ST*, Léa Quémar, responsable d'Ubi Soft, envisage avec optimisme les chances de diffusion de ses produits aux USA et affirme avoir eu de nombreux contacts dans ce sens. Michel Guillemot, de Guillemot International, présent sur le même stand, souligne l'élévation globale de la qualité des produits français, désormais à la hauteur des exigences du marché américain, et insiste sur la structuration progressive des réseaux de distribution à l'échelle mondiale.
La micro de loisirs sort des turbulences de son enfance pour entrer dans une phase plus stable, propice aux relations entre sociétés et aux échanges de produits.
Mais ce sont plutôt les logiciels « sérieux » qui dominent le salon. De nombreux programmes de simulation sont en démonstration. La société Action-Soft, nouvelle venue dans le monde de la micro, n'a pas hésité à poser sur son stand un véritable hélicoptère pour drainer les visiteurs vers ses deux logiciels, dont les graphismes ont été réalisés par Sublogic. *Thunder Chopper*, simulateur d'hélicoptère, et *Up Periscope*, simulateur de sous-marin et de combat naval, tournent sur *C 64*, *Apple II* et compatibles *PC* mais ne sont pas pour l'heure distribués en France. Dans la même veine, Electronic Arts présente *Interceptor*, un simulateur de combat aérien pour *Amiga* qui sortira en avril. Combat aérien toujours avec *Dive Bomber* d'Epyx sur *Atari ST*, un programme d'action qui, pour une fois, ne fait pas l'impasse sur le pilotage. Fort de ses excellents graphismes et d'une animation de qualité, *Dive Bomber* accomplit sa mission nocturne sous les tirs croisés des bâtiments de guerre et des avions ennemis.
Activision, chez qui la création graphique est à l'honneur, annonce l'adaptation prochaine de *Deluxe Paint II* sur compatibles *PC*.
Le programme permettra d'utiliser pratiquement tous les standards graphiques des *PC*, *VGA*, *MCGA*, *EGA*, *Hercules* et *Tandy* !
Paintworks Gold pour *Apple II GS* est en démonstration, non loin de *Photon Paint* de Micro-illusions (également distribué par Activision), un logiciel performant qui permet de profiter pleinement des 4096 couleurs du mode « hold and modify » de l'*Amiga*. Micro-illusions annonce également la sortie prochaine de *Music-X*, un séquenceur MIDI pour *Amiga*.
Activision s'intéresse aux professionnels et lance *HyperWare*, une nouvelle ligne d'applications pour *HyperCard* sur *Macintosh*.
Un vent d'innovation souffle chez Epyx, qui lance une gamme de jeux vidéo comprenant actuellement trois produits, *VCR California Games*, *VCR Golf* et *VCR Football*. Spécialisée dans les logiciels de jeu, la société se permet

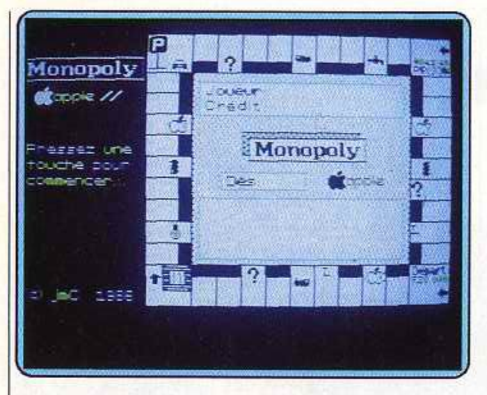
Une pré-version d'*Iron Lords *sur le stand Ubi Soft. Amstrad présente toute sa gamme de PC. Un Macintosh chez Yamaha : mais où est donc passé le CX5M II ? Le Colonel Rosenow présente les simulateurs Action Soft. Chez Sega,* After Burner *est mis en vedette. Nintendo : un stand très fréquenté.

une petite infidélité à l'égard de l'informatique avec des produits qui mêlent tradition (les cartes à jouer, le parcours de cases sur support cartonné, les dés) et modernisme (la cassette vidéo servant de maître de jeu), mais dont l'ordinateur se trouve exclu. Avec ces jeux vidéo, Epyx espère conquérir un nouveau marché, celui des jeunes qui n'ont pas forcément d'ordinateurs mais dont le foyer est équipé d'un magnétoscope. La démarche est intelligente sur le plan commercial, mais il faudra attendre encore un peu pour juger de l'intérêt ludique de ces jeux. Il est évident que la cassette vidéo, support non adressable, n'offre pas le même degré d'interactivité que le vidéodisque, idéal, pour ce genre de jeux. Les « VCR Games » ne peuvent prétendre être de véritables jeux vidéo, et l'on est tour à tour spectateur d'un programme enregistré puis, quand le signal apparaît à l'écran, simple joueur de dés. La sortie de ces jeux vidéo sera accompagnée par le lancement de deux produits meilleur marché, *Head-On Baseball* et *Head-on Football*, qui fonctionnent selon le même principe, mais à partir d'un enregistrement sonore sur cassette et non d'une cassette vidéo. De quoi patienter, en attendant le CD-I...

Rendez-vous manqués

De l'ébullition permanente qui caractérise d'ordinaire le monde de la micro, ce CES semble ne recueillir que quelques vaguelettes, et l'absence de plusieurs constructeurs d'ordinateurs n'arrange pas les choses. Le salut ne vient pas plus des domaines connexes à l'informatique. Du côté des mémoires optiques, ni le *CD-I* (le compact disque interactif tant attendu des joueurs), ni les lecteurs-enregistreurs de disques compacts ne sont au rendez-vous.
En revanche, le *CD-V* (compact disc vidéo qui permet de reproduire à la fois du son en digital et des images vidéo) est bien là. En audionumérique, les magnétophones à cassettes *DAT* (Digital Audio Tape) font un tabac mais restent sous la manace des mesures « anti-copies » revendiquées par les industriels du disque compact pour protéger leurs produits. Casio présente son *DA-1*, un magnétophone DAT à peine plus volumineux qu'un Walkman ! Mais c'est peut-être l'apparition discrète sur les circuits imprimés de certains lecteurs de disques compacts, notamment chez Sony, de convertisseurs digitaux analogiques dix-huit bits (alors que le format des données enregistrées sur les CD reste limité à seize bits) qui doit retenir notre attention. Au-delà de l'argument publicitaire qui veut que ces nouveaux lecteurs soient meilleurs que les anciens, ce qui reste à démontrer, on voit se profiler une remise en cause du standard seize bits en enregistrement numérique professionnel, au moment où certaines machines analogiques de studio, telles que les *Studer* équipées du Dolby SR, surpassent les enregistreurs numériques sur le plan de la dynamique.
L'informatique musicale se tient également à l'écart du salon, préférant les manifestations spécialisées. Dans l'attente de la fusion mythique entre son, vidéo et informatique promise par le *CD-I*, la micro continue donc sur sa lancée.
La tendance à la séparation du marché en deux — jeux d'arcades sur consoles d'un côté et produits dits « évolués » (jeux d'aventure, logiciels de création graphique ou musicale) de l'autre — se confirme, du moins aux USA. Mais les manifestations internationales de cette envergure valent autant par ce qu'elles montrent que par ce qu'elles suggèrent. Les plus récents de ces salons confirment la fin du monopole de la Grande-Bretagne et des USA dans la production de logiciels de qualité, et l'émergence de nouveaux pôles de création.
La présence d'Ubi Soft au CES de Las Vegas n'est pas le seul signe tangible de cette évolution, et l'on pourrait également citer en exemple les contacts noués à l'occasion du salon par le représentant d'Ere Informatique, dont certains produits sont déjà distribués outre-Atlantique par Accolade, en vue de la commercialisation de *l'Arche du capitaine Blood* aux USA. La part des exportations dans le chiffre d'affaires des éditeurs de logiciels français, qui ont dépêché aux CES de nombreux observateurs, ne cesse en effet de progresser.

Texte et photos de notre envoyé spécial
Jean-Philippe Delalandre



Un Monopoly de bonne facture sur Apple

Apple pris sur le VIF

Les possesseurs d'*Apple II* ont vu les logiciels fortement diminuer en nombre ces temps derniers. Aussi c'est avec intérêt que nous avons essayé les logiciels du domaine public sélectionnés par V.I.F. et distribués en exclusivité par Innelec. Chaque pack contient trois disquettes, portant chacune un ou plusieurs programmes. Les domaines abordés sont très divers et l'intérêt aussi d'ailleurs. Ainsi « Les meilleurs nus » se révèlent particulièrement médiocres. En revanche les autres sont bien meilleurs. Le pack « utilitaires » permet d'accéder aux secteurs, de modifier le DOS, de lister les fichiers *Appleworks*, de capturer des images *HGR* ou *HGR2*, d'enrichir votre *Imagewriter* de polices de caractères supplémentaires et même d'apprendre la géographie.
Le pack « professionnel » offre un bon traitement de texte *(Applewriter* simplifié), un logiciel de mailing et un autre de virement bancaire. Dans le domaine de l'éducation, vous trouverez un programme de correspondance français-latin, avec la signification, la catégorie et la déclinaison du mot ; un cours complet sur l'A.D.N. et un logiciel pour tracer les fonctions polynômiales et côniques. La création graphique n'est pas oubliée avec un gestionnaire de fichiers de formes, un utilitaire de création de formes, une loupe, un générateur de tableaux graphiques et un programme permettant de fusionner plusieurs images *HGR*. Quant aux jeux, ils sont présents aussi avec *Connal*, un bon jeu d'aventure se déroulant à l'époque médiévale, un « Quiz », un « Monopoly », un « Master Mind » et une bataille navale. Tous ces programmes sont moins bien finis que ceux du commerce mais restent cependant intéressants (Pack V.I.F., pour *Apple II*. Prix : 199 F).
Vif diffuse également ses packs de jeux, de graphismes, d'éducation ou d'utilitaires sur Compatibles *PC* et *Macintosh* (trois disquettes, 250 F). J.H.

Les graphistes du mois





Ces deux images ont été réalisées avec le logiciel *Deluxe Paint II* sur *Amiga 500*. Contrairement à Stéphane Boel (19 ans) qui a réalisé le premier dessin, Eric Boisson (16 ans) ne dessine pas exclusivement sur ordinateur, et juge la manipulation d'une souris moins précise et moins directe que celle des outils graphiques traditionnels.

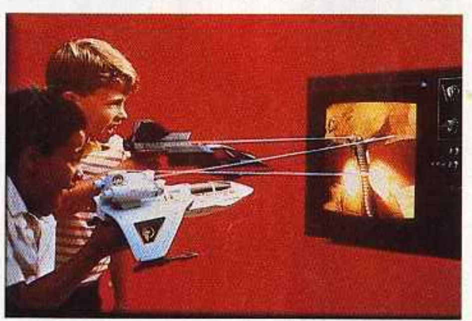
Informer pour combattre

Le monde de la micro-informatique n'est, heureusement, pas seulement cet univers clos, éloigné des réalités et à jamais confiné dans le loisir. Par l'audience dont il jouit auprès d'un public jeune, il peut être un formidable moyen d'information. C'est l'analyse faite par l'Institut



Pasteur qui, favorablement impressionné par *Vie et mort des dinosaures* et *Aux origines de la vie*, a demandé à Jacqueline Carraz de travailler sur un logiciel de sensibilisation sur le Sida. Elle refuse d'abord, gênée par l'aspect récupérateur du sujet, puis accepte : « Après toutes les bêtises qui ont été dites, il fallait faire quelque chose. » A la fois ludique et scientifique, le programme informe l'utilisateur en lui confiant la responsabilité d'enrayer l'épidémie dans une ville. Il mène son action en interrogeant les différents acteurs, immunologues, policiers, fonctionnaires... Chaque information peut être, au choix : acceptée, refusée ou vérifiée. Tous les clichés et fausses informations, souvent professés sur le Sida sont alors passés en revue. S'il réussit dans sa mission, la courbe des malades se stabilise. S'il s'informe mal, elle augmente. Le logiciel, élaboré en étroite collaboration avec l'Institut Pasteur, tourne sur *Atari ST*, *PC* et *Thomson*.
Tous les droits seront reversés à la Fondation pour la recherche médicale.
(Jacqueline Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon).

Les soldats du futur



Attention les yeux, une nouvelle race de jeux est née, enfin presque. Lancé il y a maintenant un an aux Etats-Unis, *Captain Power et les soldats du futur* de Mattel arrive en force sur les écrans de nos télévisions. Plus qu'un concept révolutionnaire, la gamme *Captain Power* préfigure les recherches entreprises par les plus grosses firmes de jouet aux Etats-Unis, en attendant les compacts disc interactif grand-public.
Au départ il s'agit d'une série télévisée qui met en scène la lutte du capitaine Jonathan Power contre le seigneur Biotron — les derniers combattants libre contre l'empire Bio. Proche de la saga de *la Guerre des étoiles*, la série inclut des images de synthèse et des séquences interactives d'au moins cinq minutes sur les

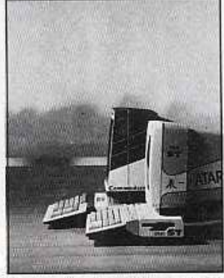
Bientôt...

Prochainement sur vos écrans :
sur Amstrad CPC, L'Affaire Santa Fe d'Infogrames
et sur Atari ST Voyager 10 de Free Game Blot et Time Bandit de Microdeal



vingt-six minutes de chaque épisode. Lors de ces séquences, le joueur participe à la lutte, armé d'un chasseur « Poxer Jet Xt » ou d'un autre jouet de la gamme. Ce vaisseau équipé d'un microprocesseur émet ou reçoit les signaux lumineux envoyés par la télévision. Le joueur vise alors les cibles rouges et tente de bloquer les tirs jaunes de la télévision. Suivant l'issue du combat, il gagne des points ou explose ; le pilote et le cockpit du petit engin sont alors éjectés. La série des vingt-six épisodes débute le 23 mars sur La Cinq, le mercredi après-midi et le samedi matin. Des cassettes d'entraînement de quinze minutes seront vendues en sus. Outre les vaisseaux, à 470 F, la gamme interactive comprend différents accessoires d'un prix variable, telles la batterie de choc 2000 ou la base de commande. L'interaction se déroule entre les joueurs qui peuvent se tirer les uns sur les autres. Le jeu est amusant, la série bien ficelée, mais l'interaction encore limitée.
Les dirigeants de Mattel France avouent d'ailleurs n'en être qu'aux balbutiements de l'interactivité et poursuivent leurs recherches dans ce sens. Impossible d'en savoir plus, la concurrence acharnée dans ce domaine impose une loi du silence sur les futurs développements.
Il faut savoir que Mattel, dont les poupées Barbie ont fait le tour du monde, est le deuxième fabricant mondial de jeux et de jouets, et emploie 15 000 personnes dont 400 à son service « recherche et développement ».

Tout sur *ST* et *Amiga* en 184 pages



Enfin, il est là, le numéro hors-série de *Tilt*, entièrement consacré aux *ST* et *Amiga* ! Nous l'avons appelé « *ST-Amiga* : le match ». Et c'est bien de cela qu'il s'agit. Sur quinze pages, *ST* et *Amiga* sont mis face à face afin de déterminer dans chaque domaine lequel est le plus « fort » : caractéristiques matérielles, périphériques, systèmes d'exploitation, capacités sonores et graphiques, marché des logiciels, tout est passé au crible. Nous avons voulu par là répondre à une question qui revient souvent dans le courrier des lecteurs de *Tilt* : que choisir aujourd'hui entre un ST et un Amiga ? Non, nous ne vous dirons pas : « il faut acheter telle machine, c'est la meilleure », mais : « dans tel domaine, X est très fort et dans tel autre, c'est Y ». Ainsi, selon ce que vous voulez faire avec votre micro, vous saurez où vous orienter.
Parmi le très nombreux courrier reçu à la rédaction de *Tilt* sur ce sujet (*ST* ou *Amiga* ?), nous avons aussi sélectionné quelques lettres. Lorsqu'elles appellent une réponse, nous la donnons. Certaines exposent des opinions précises, elles n'engagent que leurs auteurs. Le débat est tellement passionnel…
Outre le « match », sur soixante pages, des softs pour les loisirs sur *ST* et sur *Amiga*, sont présentés : jeux d'action, d'aventure, de réflexion, de stratégie, de simulation, de sport avec des photos d'écran. Vous trouverez aussi une présentation des logiciels de création graphique ou de création musicale, des émulateurs, des traitements de texte, des logiciels de mise en page, des tableurs, des gestions de fichiers, des langages, etc.
Nos enquêteurs n'ont pas hésité à se déguiser en acheteurs néophytes avant d'entrer dans des boutiques. Ils ont ainsi pu observer comment les revendeurs les conseillaient. Enfin, quelques pages de programmes vous offrent de très bons listings, en GFA Basic pour le *ST* et en Amiga Basic pour l'*Amiga*.
Ce numéro hyper complet sur *ST* et *Amiga* est en vente depuis le 27 février 1988 au prix de 35 F.

Le retour des hēros

Parmi les meilleurs titres français du moment, deux se détachent nettement : *L'Arche du capitaine Blood* et *Crash Garett.* Ces super-productions ambitieuses et originales marquent le retour en force d'Ere Informatique, qui vise la scène internationale.

Deux héros sont nés et pour leurs auteurs l'aventure ne fait que commencer. Les suites de *l'Arche* et de *Crash Garett* sont déjà en marche. *Tilt* a voulu en savoir plus. Dany Boolauck a interviewé pour vous Jean-Philippe Ulrich et Didier Bouchon pour *l'Arche du capitaine Blood* puis Patrick Dublanchet et Johan Robson, auteurs de *Crash Garett.*

Les pères du capitaine Blood : Jean-Philippe Ulrich et Didier Bouchon

Patrick, le programmeur de *Crash Garett* a déjà mis en scène le petit prisonnier d'*Eden Blues*. Quant à Johan, il a coécrit le scénario de *Harry et Harry* avec Jean-Marc Menou et réalisé les graphismes.

Certaines séquences de *l'Arche* tels le passage en hyper-espace et la traversée des canyons sont un peu répétitives, est-ce voulu ?

— Des astuces permettent de court-circuiter ces séquences et nous pensons que les joueurs en ont trouvé la plupart. Ces astuces seront expliquées dans le second scénario. Nous ne voulions pas tout donner du premier coup pour que le jeu n'ait pas une durée de vie trop courte. Un exemple d'astuce, dans le canyon, pour voir l'extra-terrestre tout de suite, il suffit d'appuyer sur la touche « escape ».
De même, le bouton droit de la souris raccourcit le passage en hyper-espace.

– *L'Arche* est-il un succès commercial ?

— Actuellement nous sommes en rupture de stock, cinq mille unités sur *ST* ont été vendues. La sortie européenne de *Blood* est prévue vers la mi-mars sur *PC, Amiga, Amstrad* et *ST*.
La sortie américaine est en cours de négociation car plusieurs sociétés sont intéressées par notre produit.

– Pensez-vous réussir une percée sur le marché international avec *l'Arche du capitaine Blood* ?

— Nous avons déjà réussi une percée sur le marché international. *Macadam Bumper* est sorti chez Accolade sous le nom de *Pinball Wizard* et 35 000 unités ont été vendues. Les Américains nous ont également acheté *Bubble Ghost. Crafton et Xunq* est sorti du Japon et a été classé n° 1 en *Grande-Bretagne*. Nous avons


Didier Bouchon.


Jean-Philippe Ulrich.


Patrick Dublanchet.


Johan Robson.

tiré de ces contacts une expérience qui nous a permis de faire de *Blood* un produit tout public capable d'intéresser les étrangers.
Les Américains ont été emballés quand ils ont vu notre logiciel.

– Quels sont vos projets pour 1988, retrouverons-nous *Blood* dans une nouvelle aventure ?

— La sortie d'un second scénario pour *Blood* est en cours. Le système de jeu est similaire au précédent épisode. C'est une guerre contre des Pac-man qui ne sont pas les êtres stupides et gourmands que nous connaissons. Dans l'histoire, ils ont une organisation sociale, une culture, des lois. De plus, les graphismes du tableau de bord, tous les personnages, leurs bases de connaissances seront différents. Il y a seize familles de personnages. Ils sont beaucoup plus intelligents, dotés de mémoire et de la capacité de communiquer entre eux. Les personnages du jeu ont une connaissance et des réactions différentes en fonction de chaque joueur.
Pour vous donner une idée, la base conversationnelle du premier scénario est de 4 Ko, et de 32 Ko dans le second. Ensuite nous prévoyons la sortie en octobre 1988 d'une autre aventure de *Blood*, encore plus fouillée. Ce jeu renfermera une partie simulation de vol spatial, une partie arcade avec des combats spatiaux et une partie contact avec les extra-terrestres. L'interactivité sera plus grande dans chaque compartiment du jeu. Dans les premiers scénarios, il faut réussir à téléporter les ennemis dans l'arche pour les tuer alors que, dans le prochain, l'arche aura considérablement évolué : armes plus sophistiquées, apparition de navettes et surtout Blood pourra sortir de l'arche.

– Les joueurs découvriront enfin son visage ?

— Oui, et le joueur pourra se mettre dans la peau de Blood ou celle de sa compagne Torka, l'ondoyante, déjà présente dans le premier scénario, elle joue aussi un rôle important dans le second épisode.

Les créateurs de *Crash Garett* : Patrick Dublanchet et Johan Robson

– Comment est né *Crash Garett* ?

J.R. : — Je voulais faire quelque chose de nouveau par rapport aux autres jeux d'aventure. Sortir des deux schémas classiques : le jeu en ligne droite avec course d'obstacles et la chasse aux trésors. J'ai alors imaginé un jeu avec des arborescences, un réel scénario qui comporte un début, un milieu, une fin et des actions annexes qui enrichissent la trame principale. Nous avons choisi la période de l'avant-guerre et proposé le scénario à Patrick, qui a tout de suite accepté de le programmer.

P.D. : — La qualité du scénario m'a tout de suite plu et surtout le fait que le joueur ne soit jamais bloqué. Il peut toujours faire quelque chose jusqu'au moment où il se rend compte qu'il a fait fausse route. Il est possible d'arriver au bout du jeu sans gagner. Il faut donc réfléchir sur l'ensemble de cette production plus que sur une action déterminée.
Il y a aussi des choses cruciales à faire mais il y a plusieurs manières de les exécuter.

– Parlez-nous de la personnalité de Crash et de ses pouvoirs magiques.

J.R. : — Je voulais que le personnage ait une profondeur, un côté mystérieux, qu'il soit crédible psychologiquement. Crash est un héros trouble, il était truand jusqu'à ce qu'un événement survienne. Cet événement est difficile à saisir parce que le héros lui-même n'en sait rien. J'ai expressement laissé cette partie dans ce flou, au joueur de le découvrir. Celui-ci ne cernera pas toute la vérité dans le premier logiciel, une suite est prévue.

P.D. : — Le pouvoir magique de Crash est indispensable à certains endroits du jeu.
En outre, le joueur dispose d'une réserve de pouvoir supérieure à ses besoins.

– Vous ne craignez pas que la complexité du personnage rende le jeu difficile, voire rebutant ?

P.D. : — Il est difficile de faire la bonne moyenne entre un jeu rebutant et un jeu trop facile.

J.R. : — Il y a dans le jeu une cohérence d'ensemble. Je reconnais que les quelques astuces à trouver ne sont pas faciles.

P.D. : — Il n'y a pas d'énigmes tortueuses, ni de pièges bêtes.

– Quand sort votre second scénario ?

P.D. : — Nous espérons pouvoir le sortir vers juin 1988.

Propos recueillis par Dany Boolauck

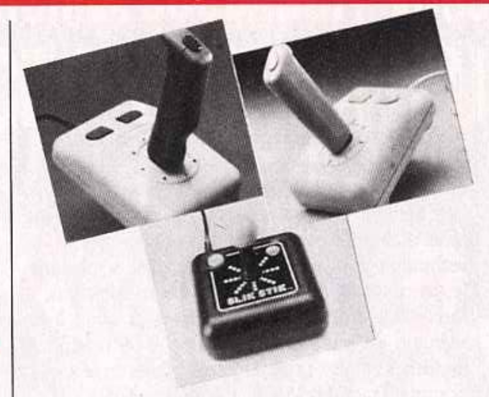
Réexploitez votre ST

Stos est un nouveau système d'exploitation pour la gamme *ST*. Le coffret renferme trois disquettes : le système, le macro-assembleur et le Basic. Deux guides séparés sont consacrés, l'un, à l'explication des commandes du système, l'autre au Basic. *Stos* peut s'interfacer ou non avec Gem. Il comprend un DOS gérant les disquettes, un Ramdisk pour créer un disque virtuel en mémoire et un éditeur de secteurs. Les utilisateurs de MS-DOS ne seront pas dépaysés par la syntaxe des commandes du système. Le Basic respecte la tradition avec des

numéros de lignes et une syntaxe très proche du Basic Microsoft. Il est possible d'entrer quatre programmes simultanément grâce à l'éditeur multi-fenêtre. Ainsi, pour créer un deuxième programme, vous tapez « Multi 2 ». L'ordre « Multi 3 » divise l'écran en trois partie, etc. Les instructions, nombreuses et simples couvrent tous les domaines habituels : musique, graphisme, utilisation de sprites, etc. Notons que le Basic peut être chargé directement sans le recours au système *Stos*. L'ensemble est complet, c'est un bon outil de développement. 590 F. Yvan Roux

Le balai des manches

Suncom, distribué depuis peu en France par Microprose propose une large palette de manches à balai, du bas de gamme à 59 francs au modèle luxe pour *IBM PC* à 499 francs. Le joystick *Controller* est la copie conforme du joystick Atari, un des tout premiers sur le marché. Même forme, même rigidité, même socle inexistant qui oblige à une prise en main muslée et un seul bouton « fire », mais à 59 francs, ne faisons pas trop la fine bouche. Du même acabit, le *Slik Stick* à 75 francs, se distingue néanmoins par un manche surmonté d'une boule dure sous le pouce. Nettement plus



Les derniers joysticks de Suncom.

performants, les *Tac 3* et *Tac 5* ont une prise en main plus agréable, un socle plus stable et deux boutons « fire ». Le *Tac 3* coûte 139 francs. Pour dix francs de plus, le *Tac 5* est équipé de micro-interrupteurs. Malheureusement aucune de ces manettes ne possède de socle à ventouse et de bouton « auto fire ».
La gamme française devrait s'enrichir d'ici peu de deux modèles analogiques dédiés aux *IBM PC* et compatibles qui, avec leur carte de contrôle enfichables dans l'ordinateur, avoisineront les 450 francs. Enfin, pour les amateurs de confort, Suncom fabrique moult socles pour imprimantes et ordinateurs, écrans anti-reflet et kit de nettoyage. (Microprose France, 50, avenue de la Condamine, 750017 Paris). N.M.

Jongleur d'applications

Comme son nom ne l'indique pas, *Twist* est un switcheur d'applications. Il s'agit d'un utilitaire grâce auquel vous pouvez installer et utiliser plusieurs programmes en mémoire.
L'intérêt est évident :
passer de l'un à l'autre en deux secondes sans avoir à effectuer des chargements intempestifs. Le nombre des softs dépend évidemment de la place disponible. Ainsi, avec un *520 ST*, n'espérez pas plus de deux applications, et environ quatre sur *1040 ST*.
L'installation d'un soft, par exemple un traitement de texte, ne pose pas de problème. Dans la barre de menu figure l'option « Installer ». Mettez la disquette correspondante et cliquez sur l'option. *Twist* affiche dans une boîte de dialogue la taille du soft à installer, ainsi que la taille réservée. Vous confirmez, et le chargement s'effectue. Pour appeler d'autres logiciels, il suffit de recommencer la même opération. Quatre logiciels sont désormais présents. On passe de l'un à l'autre en appuyant simultanément sur les deux touches « Shift » et « Alternate ». L'écran en cours s'aplatit vers le bas (c'est très joli) et l'application suivante apparaît dans l'état dans lequel vous l'avez laissée. Le programme *Twist* ne consomme que 15 K octets de mémoire et il est écrit en langage machine. A l'usage, il se révèle fort utile et ne vous ruinera pas. Son prix : 390 F. Ivan Roux. ▶

TILT JOURNAL

Le rôle du maître



Tilt a voulu savoir qui se cache derrière la réalisation de *Dungeon Master*, superbe jeu de rôle qui fait un tabac en France en ce moment et dont nous vous parlons dans la rubrique « SOS Aventure », p. 96. En direct de San Diego, voici une interview exclusive de M. Wayne Holder, président de la FTL, société américaine d'édition de logiciels, qui s'était déjà fait connaître lors de la sortie de *Sundog*, jeu mi-rôle mi-aventure.

– Dites-moi quelques mots sur FTL.

— FTL, créée en 1983, était indépendante au départ, mais pour des raisons juridiques, il était plus intéressant de fusionner avec la Software Heaven Inc. Cette dernière produit essentiellement des logiciels professionnels.

– Donc vous ne vous occupiez que des logiciels ludiques ?

— C'est ça, nous avons produit un jeu nommé *Sundog* sur *Apple* qui n'a pas eu un gros succès. Cela nous valut beaucoup de problèmes financiers et nous étions sur le point de mettre un terme à l'aventure de FTL quand les seize bits sont apparus. Nous avons alors décidé d'adapter *Sundog* sur *ST*, en rehaussant ses graphismes. Cela nous permit de continuer et c'est à ce moment que nous avons pensé au lancement d'un jeu comme *Dungeon Master*.

– Comment vous est venue l'idée de faire un jeu de rôle ?

— C'est Doug Bell, notre programmeur principal, qui a eu l'idée au départ de faire un jeu de rôle. Personnellement je n'étais pas chaud, j'ai dit : *« Faisons de l'argent avec* Sundog *sur* ST *et on verra après. »* Le projet a ensuite démarré car le jeu de rôle est un genre qui marche bien aux USA.

– Une question me brûle les lèvres : combien de niveaux y a-t-il dans *Dungeon Master* ?

— (rires) C'est la question que tout le monde me pose. Je ne devrais pas le dire mais il y a plus de dix niveaux. La plupart des joueurs croient qu'ils arrivent à la fin alors qu'ils ne sont qu'au quatrième niveau !

– Y a-t-il des choses à découvrir pour un joueur qui, comme moi, se trouve à l'entrée du quatrième niveau ?

— Et comment ! Il y a encore beaucoup de nouveaux monstres, des sorts et des pièges qui vous attendent.

– Ce jeu a l'air très vaste et pourtant il ne fait que 400 Ko.

— Détrompez-vous, ce logiciel en programmation normale dépasse allègrement le Méga octet. C'est le fantastique travail de compilation de Doug Bell qui a permis cet exploit. Andy Jaros y a mis l'équivalent d'un méga rien que pour le graphisme ! Denis Walker a créé les routines qui permettent à l'ensemble de fonctionner avec une vitesse satisfaisante. Avec une seule disquette il n'y a que les sauvegardes qui nécessitent des manipulations. En outre, nous nous sommes largement inspirés du système de jeu de *Sundog* : tout se fait avec la souris.

– Y aura-t-il un *Dungeon Master II* ?

— C'est possible. Comme je vous le disais nous avons mis au point une technique qui a permis la réalisation de *Dungeon*, ce fut un long travail mais maintenant nous pouvons utiliser cette technique pour créer rapidement des jeux dans le genre de *Dungeon Master*. Ce ne sera pas forcément un donjon ; on pense beaucoup à un scénario de science-fiction ou au style manoir et fantômes. Notre prochain collaborateur se nomme Tracy Hickman, il a déjà fait des scénarios pour la TSR inc.

– Depuis vos débuts, comment voyez-vous l'industrie de l'informatique de loisir ?

— Au début on voyait surtout des créations individuelles. De nos jours le professionnalisme et la spécialisation sont indispensables : *Dungeon* est le fruit du travail de cinq personnes. On tend de plus en plus vers une organisation comme dans le cinéma.

– Et le piratage ?

— Les gens ne se rendent pas compte du tort qu'ils nous causent en copiant un jeu qui nous a demandé un travail gigantesque. Néanmoins je pense que le piratage n'est pas un geste consciemment fait dans l'esprit de voler quelque chose. C'est plutôt une solution de facilité, on est chez un copain qui a le jeu, c'est plus pratique de le copier et de pouvoir y jouer très vite que d'attendre d'avoir de l'argent ou l'ouverture des magasins par exemple.

– Que pensez-vous des logiciels européens ?

— Je suis allé à quelques expositions en Grande-Bretagne et j'avoue avoir été impressionné par ce que j'ai vu.

– Avez-vous des logiciels français ?

— Oui mais ne me demandez pas leurs titres, je suis incapable de m'en souvenir.

– Pensez-vous à l'Europe dans votre stratégie commerciale ?

— Nous avons commis l'erreur de négliger l'Europe jusqu'ici. Nous voulons sortir un peu de notre coquille. Nous envisageons même de faire des logiciels de plus en plus visuels, donc universels.

Dans un futur proche nous tenterons de faire des sorties simultanées en Europe et aux USA.

Propos recueillis par Dany Boolauck

Les accords SSI/TSR

Une bonne nouvelle : la fameuse compagnie TSR, créatrice des jeux de rôle *Advanced Dungeons & Dragons* a conclu un accord avec SSI. Cette dernière a obtenu les droits pour introduire les jeux TSR sur ordinateur. L'*ADD* se joue sur carton avec des figurines et des scénarios de base. Une impressionnante bibliothèque décrit, de façon exhaustive, les règles du jeu. Tout y est mis en œuvre pour capter l'imagination des joueurs. Une dizaine de jeux de rôle et d'action sont prévus pour *C 64*, *Apple*, *PC*, *ST*, *Amiga* et... *Nintendo*. Ces jeux devraient être disponibles courant 88.

COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous la remettra en échange d'un chèque de caution de 100 F, chèque que vous récupérerez en rendant la cassette après l'avoir visionnée ; ou en envoyant votre demande et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera renvoyé dès le retour de la cassette.

02 St-QUENTIN - PICARDIE TELEMATIQUE 19, Place des Oriels - **03 DOMERAT MONTLUÇON** - CONFORAMA - **MONTLUÇON** - TECHNIBURO, 41, Fbg St-Pierre - **MOULINS** - TECHNIBURO, 4, rue Gambetta - **04 MANOSQUE** - MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL, 5, Pl. d'En Gauch **06 ANTIBES** - CARREFOUR - **CANNES** - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue des Belges - **LA TRINITE VICTOR** - AUCHAN - **NICE** - ARAL INFORMATIQUE, 22, Av. Mal Foch - CINEFOTO, 24, Av. Notre-Dame - FNAC - SORBONNE INFORMATIQUE, 40, rue Gioffredo - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue Masséna - **08 CHARLEVILLE MEZIERES** - CONFORAMA - **10 TROYES** - CONFORAMA **12 RODEZ** - CONFORAMA - **13 AIX-EN-PROVENCE** - MEDITERRANEE INFORMATIQUE, 18 bis, rue de la Couronne - **ARLES** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, Fourchon Tertiaire - **AUBAGNE** AUCHAN - **MARSEILLE** - CARREFOUR - FNAC - INFOLOG, 41, Bd Baille - **MARTIGUES** - AUCHAN **VITROLLES** - CARREFOUR - **14 MONDEVILLE** - CONFORAMA - **16 ANGOULEME** - AUCHAN **17 TONNAY CHARENTE** - CONFORAMA - **18 BOURGES** - MIPS, 37, rue Marx-Dormoy - **19 BRIVES-LA-GAILLARDE** - CONFORAMA - **21 DIJON** - MICRO MUST, Nouvelles Galeries, 41, rue de la Liberté - FNAC - **QUETIGNY-LES-DIJON** - CONFORAMA - **22 LANGUEUX** - BOULANGER - **24 PERIGUEUX** - AUDITORIUM 4, 15, rue Wilson - **25 AUDINCOURT** M.C.D., Z.I. les Arbletiers - **BESANÇON** - MONNOT, 21, rue de Belfort - REBOUL, 72, rue Trepillot **MONTBELIARD** QUALIGEST, 30, rue de Belfort - **26 MONTELIMAR** - CONFORAMA - VILLARD, 2, rue Pierre Julien **PORTES-LES-VALENCE** - CONFORAMA - **ROMANS** - MICRO BOUTIQUE, 3, rue Victor-Hugo - **VALENCE** - JANAL, 54, rue Faventine - **27 VERNON** - VERNON MICRO, 11, rue Riquier - **29 BREST** BOULANGER - KEMPER INFORMATIQUE BREST, 4, rue George Sand **QUIMPER** - CONFORAMA - KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER, 72/74, Av. de la Libération - **30 AIGUES-VIVES** - CONFORAMA **NIMES** - A3 INFO OCCAS, 66, Bd de la République - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 29, Av. G. Pompidou - **31 PORTET-SUR-GARONNE** - BOULANGER CAMIF (+), LABARTHE-SUR-LEZE CARREFOUR - CONFORAMA - **TOULOUSE** - BUREAUMATIQUE, 4, Promenade des Capitouls - FNAC PRIVAT, 14, rue des Arts - **33 BORDEAUX** - AUCHAN - BOULANGER CONFORAMA - CRAZY EDDIE, 24, rue St-Remi - FNAC - PHILIPPE ELECTRONIQUE, 15, Cours de l'Argonne - **GRADIGNAN** - CONFORAMA - **LIBOURNE** - BOULANGER - **MERIGNAC** - BOULANGER - **34 BALARUC-LE-VIEUX** MONTLAUR - **BEZIERS** - SORO, 22, Av. du 22 Août - **LATTES** - MONTLAUR - **MONTPELLIER** INFORMATIQUE 2000, Le Triangle - FNAC - **35 RENNES** - CONFORAMA - FNAC - IGL, 48, Bd de la Liberté - MICRO-C, 16, rue des Fossés - **SAINT-MALO** - PUBLIC ELECTRONIC GALTON, 27, Av. de l'Espadon - **38 CHARENCIEU-LES-ABRETS** - CONFORAMA - **ECHIROLLES** - KERNEL, 25, Allée Maurice Ravel - **GRENOBLE** - FNAC - **PONT-DE-BEAUVOISIN** DIS, 3, rue Vaucanson - **SAINT-EGREVE** - BOULANGER - **42 ROANNE** - BOULANGER - LA BOITE A IMAGES, 31, rue E. Noirot - **SAINT-ETIENNE** - JANAL, 25, rue Gambetta - **VILLARS** - AUCHAN **44 NANTES** - MICRONAUTE, 9, rue Urvoy-de-St-Bedan - **NANTES ORVAULT** - CONFORAMA - **NANTES REZE** - BOULANGER - CONFORAMA - **SAINT HERBLAIN** - BOULANGER - MICROMANIE, Le Sillon de Bretagne **TRIGNAC** - AUCHAN - **45 OLIVET** - AUCHAN - **ORLEANS** - FNAC - **ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** AUCHAN - **46 CAHORS** - CONFORAMA - **49 ANGERS** - BURHELIO, 22, rue de Letanduère - CONFORAMA - **CHOLET** - BURHELIO, Résidence de la Paix, Rue Jean-Jaurès **51 REIMS** - CLE DE SOL, 2 bis, rue de l'Etape - C.T.I., 114, Av. de Laon - **54 ESSEY-LES-NANCY** ELEC 3, 160, Av. du 89e RI - **NANCY** - BURO PILOTE, 21, rue Stanislas - CONFORAMA - **56 LANESTER** - PROLOG INFORMATIQUE, C.C. RALLYE, Route d'Hennebont - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** FNAC - IFFLI, 57 bis, rue St-Eloy - TECSOFT, 19, rue du Pont-des-Morts - **MONDELANGE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI, 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINT-AVOLD** - JUNGMANN, 50, rue Hirchauer - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER, 16, rue de l'Ancien-Hôpital - **58 VARENNE VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRAI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S., 24, rue L. Lemaître **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDŒUVRES** AUCHAN - **GRANDE-SYNTHE** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE** BOULANGER - CAMIF (+), ROUCHIN, Rue Sadi-Carnot - FNAC - **LOUVROIL** - AUCHAN - **MONS-EN-BAROEUL** - BOULANGER - **PETITE-FORET** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - BOULANGER - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX, 40, rue Delsaux - **VILLENEUVE-D'ASCQ** - AUCHAN - BOULANGER - DIGIT CENTER, CENTRE Cal V2 MICROPUCE, 87, Bd de Valmy - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA **62 ARMENTIERES** BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - BOULANGER - **BOULOGNE-St-MARTIN** AUCHAN - BOULANGER - **CALAIS** - BOULANGER - **LENS** - BOULANGER - LENS MICRO-INFORMATIQUE, 96, Av. Alfred Maes - **NOYELLES GODAULT** - AUCHAN - BOULANGER - **63 CLERMONT-FERRAND** BOULANGER - NEYRIAL CENTRE, 3, Bd Desaix - FNAC - **64 ANGLET** - CONFORAMA - I.B.L., Résidence du Centre - MICROVISION, 18, rue Jean-Bart - **SOUMOULOU** - CONFORAMA - **66 PERPIGNAN** AUCHAN - INFOMEDIA, 8, Av. de Grande-Bretagne - **67 FEGERSHEIM** - CONFORAMA - **HAGUENAU** - C.B. CENTER, 11 Grand'Rue - **MUNDOLSHEIM** - PALAIS DE LA TELEVISION, 13, rue Vauban **STRASBOURG** - AUCHAN - FNAC - MICRO CENTER, Place des Halles - M.P.S., 23, Bd de l'Orangerie ZIOMM, 1 rue Déserte - **68 MORSCHWILLER-LE-BAS** - CONFORAMA - **COLMAR** - FNAC - **MULHOUSE** - FNAC - **69 CALUIRE ET CUIRE** - CONFORAMA - **LIMONEST** - BOULANGER - **LYON** BOULANGER - CLEMENT INFORMATIQUE, 216, rue de Créqui - FNAC - GELAIN, 22, Av. de Saxe - JANAL, 1, Place Chazette - **LYON-St-PRIEST** - AUCHAN - BOULANGER - CONFORAMA - **71 CHALONS-SUR-SAONE** - CONFORAMA - **MACON** - BOURGOGNE-INFORMATIQUE, 182, Route de Paris - CONFORAMA - **72 LA CHAPELLE-St-AUBIN** - AUCHAN - **LE MANS** - CONFORAMA - **73 CHAMBERY** - B.B.E., 4, rue Ste-Barbe - BOULANGER - **74 ANNECY** - FNAC - JANAL, 12, rue de la Paix - **ANNEMASSE** - SAGEST INFORMATIQUE, 18, rue Léandre Vaillant - **LA-BALME-DE-SILLINGY** AUCHAN - **THONON-LES-BAINS** - GHISMO INFORMATIQUE, 23, Av. Jules-Ferry - **75 PARIS I** CONFORAMA - FNAC - INFOMANIE, 3, rue Perrault - VIDEO SHOP, 50, rue de Richelieu - **V** - COMPUTER CONCEPT, 21, rue Tournefort - **VI** - FNAC - **VIII** - FNAC - **X** - GENERAL VIDEO, 10, Bd de Strasbourg MICRO VIDEO, 8, rue de Valenciennes - **XI** - AMIE, 11, Bd Voltaire - CAPE (++) (Centre d'Achats pour Etudiants) 28, rue du Chemin Vert - CONFORAMA - MAGMA DISTRIBUTION, 55, rue St Sébastien **XIII** MICRO STORY, 172, rue Jeanne d'Arc - RUN INFORMATIQUE, 62, rue Gérard - **XIV** - JBG ELECTRONIC, 163, Av. du Maine - MICROCHIP, 25, rue Saint Yves - VIDEO SHOP, 251, Bd Raspail - **XVII** ELECTRON, 12, place de la Porte Champerret - **76 LE HAVRE** - AUCHAN - 4e DIMENSION, 7, place de Chillou - **ROUEN** - SERVICE COMPUTER, 52, av. Jacques Cartier - FNAC - **77 CESSON** - AUCHAN **MELUN** - CONFORAMA - I.B.R., 17, rue Gaillardon - **78 LES ESSARTS LE ROI** - CONFORAMA **MANTES LA JOLIE** - AUCHAN - **ORGEVAL** - CONFORAMA - **PLAISIR LES CLAYES** - AUCHAN **ST GERMAIN EN LAYE** - OR2E, 68, rue Léon Dessoyer - **VELIZY VILLACOUBLAY** - AUCHAN **79 NIORT** - CAMIF (+), TREVIN DECHAURAY - **80 AMIENS** - CONFORAMA - **81 ALBI** - CONFORAMA **82 MONTAUBAN** - MUSIC MATOS, 14, rue de la Comédie - **84 AVIGNON** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 17, rue St-Ruff - MONTLAUR - **LE PONTET** - AUCHAN - SCR DIFFUSION, 129, Av. d'Avignon - **ORANGE** - SCR DIFFUSION, 9, rue de Stassart - **86 JAUNAY CLAN** - CONFORAMA **87 LIMOGES** - BOULANGER - CONFORAMA - MEMOIRE VIVE, 30, Bd Louis-Blanc - **88 EPINAL** A.V.M., 13, rue du Boudion - **89 AUXERRE** - CONFORAMA - **90 BELFORT** - FNAC **91 BRETIGNY SUR ORGE** - AUCHAN - **LES ULIS** - CONFORAMA - **92 LEVALLOIS PERRET** LTI, 14, rue Cave - **NEUILLY S/SEINE** - RUN INFORMATIQUE, 7, rue de l'Eglise - **PUTEAUX** - AUCHAN **93 AULNAY-SOUS-BOIS** - BOULANGER - **BONDY** - CONFORAMA - SURPIN, 140, Av. Gallieni **LE RAINCY** - SURPIN, 30, Av. de la Résistance - **SAINT DENIS** - SCAP INFORMATIQUE, 62, rue Gabriel Péri - **SAINT OUEN** - CONFORAMA - **94 CHENNEVIERES** - CONFORAMA - **FONTENAY SOUS BOIS** - AUCHAN - BOULANGER - **MAISONS ALFORT** - CONFORAMA - **VITRY SUR SEINE** CONFORAMA - **95 CERGY** - AUCHAN - **ENGHIEN LES BAINS** - ETS LECOMTE, 31, rue du Gal de Gaulle - **GARGES LES GONESSE** - CONFORAMA - **HERBLAY** - CONFORAMA - **L'ISLE ADAM** AGORA INFORMATIQUE, 4, 6, rue Nouvelle - **MC 98 MONACO** - GLORIA, 7, rue de Millo M.C.C., 2, Bd Rainier III.

(+) Réservé aux adhérents de la CAMIF (++) Réservé aux étudiants

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Ci-joint chèque de caution de 100 F.

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS



ÉLU
REVENDEUR PRÉFÉRÉ
par les lecteurs de
AMSTAR

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD LES ALBUMS

KONAMI COLLECT 119/189F
+JACKAL+SALAMAND+NEMESIS
+TRACK AND FIELD+JAILBREAK
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PING PONG+MIK
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTE2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAME
+SUPER CYCLE+IMPOS MISSION
OCEAN STAR HIT N°2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME O+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119/165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER
SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEB
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD HITS N°2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX+
KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+
REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99/145F
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS NF 95F
+SILENT SERVICE +GREEN
BERET+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHT WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
HIT PACK 1 75/99F
+BOMBJACK
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD MILLI 3 95/145F
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS 95/145F
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAI
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHT	89/139F
AQUANAUTE	119/159F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ATOMIK	119/159F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
BAD CAT	95/145F
BILLY2	135/195F
BLOOD VALLEY	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
E.X.I.T	145/195F
FIRE TRAP	95/145F
FLYING SHARCK	99/145F
GABRIEL	139/175F
GUNSHIP	195/245F
GUNSMOKE	95/145F
HANS D'ISLANDE	129/199F
HURLEMENTS	135/175F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
INTERNATIO KARATE 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
LA CHOSE DE GROTEMB	135/175F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LAZER TAG	95/145F
NAVY MOVES	89/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
PHANTYS	89145F
PIRATES	95/145F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	139/175F
SEPTEMBER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SKAAL	145/195F
SIDE ARMS	95/145F
SORCERER LORD	179/235F
STREETSP BASKETBALL	95/145F
STRYFE 2	135/175F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
TETRIS	95/135F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUI JUNIOR	185/245F
V2	ND/175F
VENOM STRIKES BACK	95/145
VICTORY ROAD	89/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WIZARD WARZ	89/145F
WORLD L TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

720 DEGREES	95/145F
ASTERIX CH RAHAZADE	ND/195F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89145F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	89/145F
HSM COBRA NF	259/275F
INDIANA JONES NF	95/145F
IZNOGOUD	195/245F
LA GUERRE DE ETOILES	99/149F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES MAITRES UNIVERS	95/145F
MACH 3	129/179F
MAD BALLS	89/145F

HIT PARADE (suite)

MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	89/145F
MEUTRES EN SERIES	259/299F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PHANTOM CLUB	89/145F
PROHIBITION NF	120/195F
PSYCHOSOLDIER	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
RASTAN	89/145F
RAMPART	95/145F
RENEGADE NF	89/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SCRABBLE FR NF	175/220F
SUPERSKI	145/195F
THUNDERCATS	89/145F
TRANTOR	95/145F
WORLD LEADERBOARD	89/145F

BIRDIE	135/175F
BOB MORANE:FICTION	245/245F
BOB : LES CHEVALIERS	245/245F
BOB :LA JUNGLE	245/245F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
DEATH WISH 3	89/145F
ENDURO RACER NF	95/125F
ENTREPRISE	89/145F
FORTERESSE	135/195F
FREDDY HARDEST	89/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GRAND PRIX 500CC NF	139/169F
LES PASSAG DU VENT1	285/295F
LES CHIFFRES ET LETT	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASK 1	89/145F
MASQUE PLUS	ND/189F
MONOPOLY NF	175/245F
RX220	95/145F
SCALEXTRIC NF	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
SALOMON'S KEY	89/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TOBROUCK NF	119/169F
TRIVIAL PURSUIT NF	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N10
PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CH RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB:LES CHEVALIERS	215F
BOB LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEA FLIGHT SIM	245F

PC 1512 (suite)

COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GREEN BERET	185F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	175F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE GROTEMBUR	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
SCRAM	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBE	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV MILITAR SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

THOMSON

C/D

ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT I 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES

	C/D
AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CH RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
KYA	129/199F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGER VENT 1	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F



BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+SUPER TENNIS+ MAJOR MOTIO	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**250F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	
PACK UBI 6	**475F**
+MARBLE MADNESS+DEJA VU	
+ROADWAR EUROPA	
PACK UBI 7	**499F**
+SDI+MOEBIUS+ROADWAR 2000	

NOUVEAUTES

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ALTAIR NF	275F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX C RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BAD CAT	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	225F
BOB:LES CHEVALIERS	225F
BOB LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
CLEVER AND SMART	275F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
HOT BALL	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INSANITY FIGHT	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DE ETOILES	175F
L'ARCHE CAPT BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES UNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE	165F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MEAN STREAK	225F
MEWILO	195F
MISSION	185F
MISSION ELEVATOR	179F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PREDATOR	225F
PROHIBITION NF	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	245F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	145F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STARGLIDER	165F
STRIKE FORCE HARIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TIME BANDITS	185F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
AUTODUEL	225F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER THE CROWN	325F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	275F
GRAND SLAM TENNIS	335F
GUILD OF THIEVES	189F
HOTBALL	225F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
KNIGHT ORC	185F
L'ARCHE CAPTA BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
LES PASSA DU VENT 1+2	275F
MARBLE MADNESS	195F
MERCENARY COMPEND	225F
MOUSE TRAP	139F
PLUTOS	145F
Q BALL	185F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	345F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
SUPER HUEY	225F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOB	225F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

COMMODORE 64

KONAMI COLLECT	**119/189F**
+TRACKAND FIELD+IRON HORSE	
+SALAMANDER+JAILBREAK	
+GREEN BERET+PING PONG	
+MIKIE+YE AR KUNG FU	
+ HYPERSPORT+MIKIE	
ALBUM HEWSON	**95/145F+**
EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOS MISION	
LES TRESORS US G	**115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	

C.64 (suite)

BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST NGOBBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTLKARAT	
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	**129F/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG +FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL+SUPER DECAT +BOXING+POOL+SUPER	
ALBUM EPYX	**99/145F**
+SUMMER GAME+BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2+ IMPOSS MISSION	
ELITE TRIPLE PACK	**99/145F+**
GREAT GURAYON+ AIRWOLF 2	
+ SPACE IN C	
HIT PACK 2	**99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	**69/119F**
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING	
THEY SOLD MILLI 3	**95/145F**
+ KUNG FU MASTER + RAMBO	
+ GHOSTBUSTER+ FIGHT PILOT	

NOUVEAUTES

ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
APOLLO 18	95/145F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LAZER TAG	95/145F
MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
PHANTYS	95/145F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET BASEBALL	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
TETRIS	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD L TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOIL	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BARBARIAN	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BOB WINNER	135F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3	95/145F
ENDURO RACER	95/145F
FREDDY HARDEST	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GREEN BERET	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
INTERNATION KARATE	295/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DE ETOILES	99/149F
LES MAITRES UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK 1	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
RENEGADE	95/145F
ROAD RUNNER	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE	185F
SHOOT THEM UP CONST	145/145F
STIFFLIP AND CO	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN	89/129F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUI JUNIOR	185/245F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WORLD LEADERBOARD	95/145F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER ! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores. **125 F**

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL

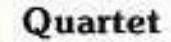
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - NINTENDO - ATARI 2600 - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - MSX - C64 - PC 1512 -ATARI-ST



COUP D'OEIL



Star raiders II

Après la version *Commodore 64 (Tilt 44, p. 39)* voici celle sur *Spectrum*. Si l'action reste la même (assez variée mais beaucoup trop classique), la réalisation en revanche a souffert de l'adaptation. Les graphismes sont moyens et peu variés et la mise en couleur pauvre et terne. Les bruitages sont réduits et peu réalistes. (Cassette Electric Dreams pour *Spectrum*.) J.H.

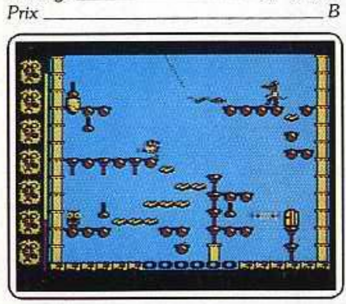
Type	*action*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	*A*



Rygar

Une décevante adaptation d'un superbe jeu d'arcade. L'action rapide est gâchée par une réalisation d'une qualité médiocre. Les décors sont laids et les personnages, tout petits, sont difficiles à identifier. On est loin de la beauté de l'original. Dommage ! Vous reporter à la rubrique « Tubes » de ce numéro pour une critique détaillée sur *Spectrum*. (Disquette US Gold pour *Amstrad CPC*.) A.H.L.

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



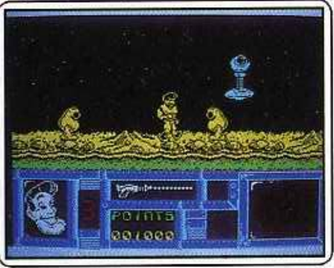
Mouse Trap

Un honnête jeu de plates-formes pour les amateurs du genre. La souris doit trouver son chemin à travers vingt-deux tableaux truffés de pièges et infestés de dangereuses créatures. Un programme très classique, mais amusant, qui souffre quelque peu d'une réalisation médiocre : des graphismes pauvres et une musique agaçante. (K7 Microvalue pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type	*plates-formes*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*A*

Freddy Hardest

Pour quitter cette planète hostile, vous devrez parcourir des territoires inconnus peuplés de créatures malveillantes. Tirant, sautant, vous accroupissant, vous serez sans cesse en mouvement pour rester en vie. Les graphismes sont jolis et l'animation fluide et



rapide. Une jolie musique présente le programme. Un petit jeu bien réalisé. (Cassette Imagine pour *Spectrum*.) J.H.

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*A*

Four Smash Hits

Une compilation réservée à l'action dont le titre porteur n'est autre que le superbe *Zynaps*, l'un des meilleurs jeux de combat spatial disponibles sur *C 64*. Viennent ensuite *Exolon*, l'ancien mais toujours excellent *Rana-Rama* et *Uridium +*, une nouvelle

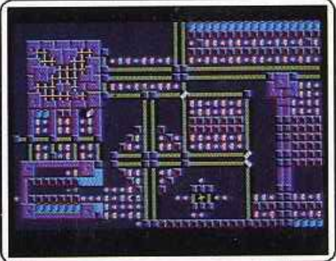


version d'*Uridium*. Voilà donc de quoi occuper vos joysticks pour quelques jours ! (K7 Hewson pour *C 64*.) O.H.

Type	*compilation/action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

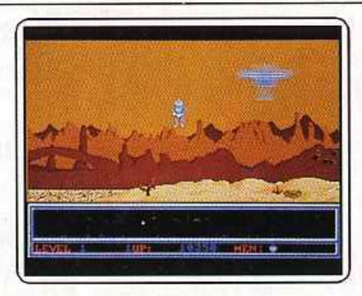
Spore

De multiples particules vous attaquent et disparaissent sous votre tir... Il faut alors progresser avec stratégie et logique, repérer les passages employés par l'ennemi pour éviter la mort. Une très bonne musique d'introduction, un graphisme complexe et



une animation vive pour cette originale partie d'action/stratégie. (K7 Gremlin's Graphic pour *C 64*.) O.H.

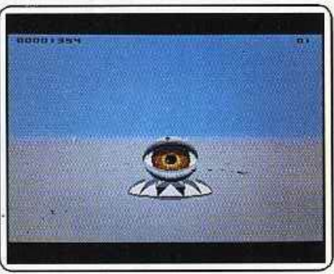
Type	*action/stratégie*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



Space Ranger

Vous êtes un ranger écologiste qui voyage de planète en planète afin de sauver des espèces animales en danger. C'est un scénario original pour un « defender » assez classique qui bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont très réussis et le scrolling est un modèle du genre. Un bon petit jeu sans prétention. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*.) A.H.L.

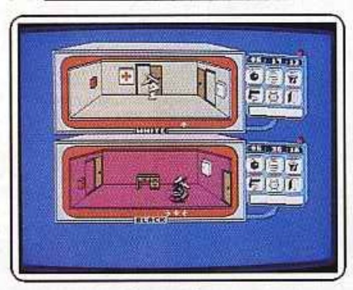
Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*



Backlash

La version *Amiga* de ce programme est en tout point semblable à son homologue sur *ST* (cf. *Tilt* 51). Un bon jeu d'action qui tire tout son intérêt de la « profondeur » et du réalisme des tirs 3 D. Le bruitage de la partie est assez réduit et le décor peut-être monotone. La représentation des explosions est, en revanche, superbe. A voir... (Disquette Novagen pour *Amiga*.) O.H.

Type	*action 3 D*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*



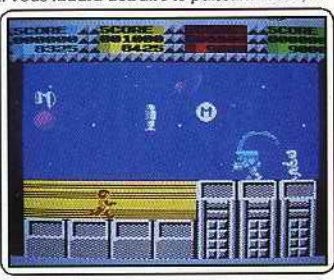
Spy vs Spy

Surprenante arrivée sur *ST* des espions ennemis, sortis des BD du magazine « Mad ». Ce programme est la reprise d'un jeu qui remporta un honnête succès sur 8 bits il y a quelques années et dont nous avions parlé. Un logiciel amusant, surtout pour deux joueurs, mais qui a quelque peu vieilli. (Disquette Databyte pour *Atari ST*.) A.H.L.

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Quartet

Vous allez monter à l'assaut des quartiers ennemis, seul ou à deux, en choisissant au préalable vos hommes parmi les quatre qui vous sont proposés, chacun d'eux possédant son point fort. Pour changer de niveau, il vous faudra détruire le puissant robot, en



vous aidant des objets à récupérer. Un jeu fade, à la réalisation quelconque. (Cassette Activision pour *Spectrum*.) J.H.

Type	*action*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	*A*

Starlifter

Maigre copie de *Leviathan*... Les bases ennemies se découpent sur un ciel noir et votre vaisseau doit tout à la fois éviter leurs tirs et ceux des engins adverses. Il ne s'agit cependant que d'un jeu à « petit budget », une partie trop faible au niveau des graphis-



mes et de l'animation pour mériter votre attention à long terme. (K7 Mastertronic pour *C 64*.) O.H.

Type	*action*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	*A*

Freddy Hardest

Freddy Hardest, l'aventurier de l'espace, part à la recherche d'une base extra-terrestre. Il saute sur des plates-formes mobiles au-dessus de précipices tout en détruisant des aliens agressifs. Cette partie est réussie et séduira les amateurs du genre, mais



ensuite le jeu tourne à l'arcade/aventure et devient fastidieux. (K7 Imagine pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



jeu... habileté visuelle... dédales du mystère...

ENTREZ DANS LA RONDE DIABOLIQUE

LES YEUX DU MYSTÈRE

HYPERBOLE Tél.: 45 08 02 14

Je désire recevoir "EYE" POUR :

CAMERON EXCLUSIF PRÉSENTE

☐ AMSTRAD CPC CASS .. 119 FF	☐ AMSTRAD CPC DISQ. .... 179 FF	EYE.	...,00
☐ COMMODORE CASS .. 119 FF	☐ COMMODORE DISQ. ...... 179 FF	FRAIS DE PORT......	20,00
☐ MSX CASS. .... 119 FF	☐ PC et COMPATIBLES .... 179 FF		
☐ AMIGA. .... 179 FF	☐ ATARI ST .... 179 FF	TOTAL	

Règlement par chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de : CAMERON – 55, av. Jean-Jaurès 75019 PARIS



Mask II

Ce jeu d'action en trois épisodes ne se distingue ni par la beauté de ses graphismes, ni par la précision de l'animation et laisse trop souvent l'impression de pouvoir se passer du joueur, dont l'intervention se limite à appuyer au hasard sur le bouton de tir. (Cassette ou disquette Gremlin's Graphics pour *Amstrad CPC*. La notice est en français.) J.-P. D.

Type — *action*
Intérêt — *8*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *A/B*



Masters of the Univers

La version *CPC* de *Master of the Univers* met en place un graphisme moins réaliste mais plus ludique que celui de son homologue sur *Amstrad CPC*. Le bruitage souffre en revanche, en sens inverse de la comparaison... Enfin l'animation de ce programme est trop lente pour motiver le joueur à long terme. (K7 Gremlin pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type — *action*
Intérêt — *9*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*



Vegas Casino

Je n'ai jamais compris l'intérêt des jeux de pur hasard, ni celui d'y jouer avec les cartes qui s'affichent sur votre micro. *Vegas Casino* sur *PC* n'a pas modifié cette réticence. Les écrans sont clairs, on sait où en est le jeu. Hélas, pas de stratégie envisageable et au poker, impossible de hausser la mise. Décevant ! (Disquette Mastertronic pour *IBM-PC* et compatibles.) D.S.

Type — *jeu de cartes*
Intérêt — *5*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★
Prix — *A*

Action Force

A bord d'un hélicoptère, vous devez protéger un buggy menacé par les forces du Cobra. Pour le sauver de la destruction, détruisez les avions ennemis et remplacez des parties de la chaussée. Passé le premier tableau, l'action, d'ailleurs assez peu pas-

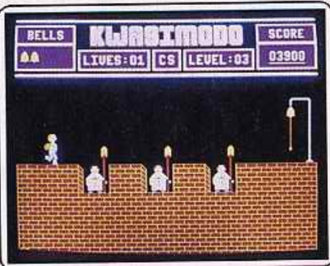


sionnante, devient très difficile. Un programme plutôt moyen. (K7 Virgin Games pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type — *shoot them up*
Intérêt — *9*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Kwasimodo

Quasi mauvais ! Votre personnage parcourt de mornes tableaux, saute par-dessus les obstacles avec mollesse et lenteur. Bruitages dérisoires, décors lamentables et animations poussives (le tout sur *Amiga*...), le faible prix de vente de ce produit ne suffit pas



à faire passer la pilule. *Kwazimodo* est un logiciel à éviter. (Disquette Robtek/King Size pour *Amiga*.) O.H.

Type — *action/échelle*
Intérêt — *4*
Graphisme — ★
Animation — ★
Bruitage — ★
Prix — *B*

Masters of the Univers

Un « petit » jeu d'action bâti sur un classique scénario de combat futuriste. Votre personnage parcourt un labyrinthe assez monotone et doit faire face aux apparitions soudaines et incessantes de l'ennemi. Cette version *Commodore 64* des Maîtres de



l'univers profite d'un bon contexte sonore. C'est en fait son seul atout véritable... (K7 Gremlin pour *Commodore 64*.) O.H.

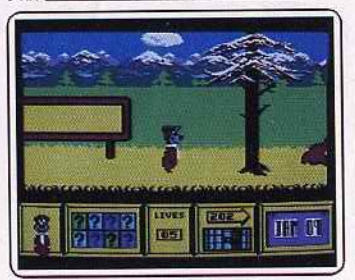
Type — *action*
Intérêt — *9*
Graphisme — ★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*



Jump Jet

Vous rêviez depuis longtemps d'avoir un simulateur de vol à décollage vertical sur *ST*. Dans ce cas, ne vous méprenez pas, car ce programme n'est d'aucun intérêt. C'est ainsi que certains « bugs » se manifestent dès son lancement : l'indicateur d'assiette prend, sans qu'on l'y invite, cap à droite. Sans compter les plantages intempestifs. (Disquette Anco pour *Atari ST*.) E.H.

Type — *simulateur de vol*
Intérêt — *4*
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitage — ★★
Prix —



Yogi Bear

Yogi doit libérer son ami Boo-Boo emprisonné par un chasseur. Il explore le parc à la recherche de pommes qui contiennent les informations lui permettant d'y parvenir. Il rencontrera de nombreux obstacles sur son chemin, ainsi que d'autres animaux et des campeurs qu'il devra éviter. Un petit jeu sympathique. (K7 Piranha pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type — *arcade/aventure*
Intérêt — *11*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *B*



Grand Prix Simulator

Oh non ! Encore un clone de *Super Sprint*. Arrêtez tout ! Aucun des nombreux programmes s'inspirant du célèbre jeu d'arcade n'est vraiment réussi. Celui-ci est très difficile et c'est indiscutablement l'un des pires. Son manque d'intérêt et sa grande difficulté vous plongeront dans un état de frustration profonde. (K7 Code Masters pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type — *course automobile*
Intérêt — *5*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *A*

Rygar

Si vous avez déjà vu le superbe jeu d'arcade, vous serez déçu par cette conversion. Les personnages sont minuscules et les décors très pauvres. Cette réalisation ratée enlève une grande partie du plaisir que ce programme aurait pu procurer. Cet



excellent jeu méritait un meilleur traitement que cette adaptation bâclée ! (Disquette US Gold pour *C 64*.) A.H.L.

Type — *arcade*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Dr. Scrime's Spook School

Une partie complexe : votre personnage erre dans une école maudite, collecte des indices et les utilise pour combattre ses ennemis. L'ensemble du jeu reste cependant peu convaincant : graphismes répétitifs, représentation des personnages trop

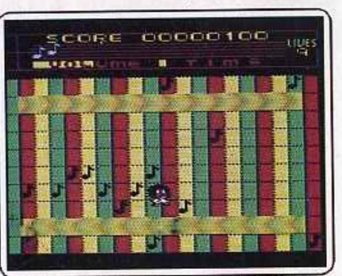


sommaire, animation saccadés et commandes peu maniables... Dommage ! (Cassette Mastertronic pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type — *aventure/action*
Intérêt — *10*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — *B*

Beat-It

Vous collectez des notes de musique sur de très simples tableaux de jeu... Des ennemis à éviter, des bonus à glaner - rien que de très classique donc - les graphismes mis en place sont plutôt ternes et la stratégie se réduit à l'utilisation de quelques tapis rou-



lants. Un logiciel qui manque tout à la fois d'originalité et de dynamisme. (K7 Mastertronic pour *Commodore 64*.) O.H.

Type — *action/échelle*
Intérêt — *8*
Graphisme — ★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★★
Prix — *A*

PARIS OUEST PARIS EST

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret
75017 Paris M° Champerret Bus PC
Tel: 42 27 16 00
Ouvert Dimanche*
de 14h à 18h

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord
Tel: 42 01 83 66
Tel: 42 01 24 30
Ouvert du Mardi au Samedi
de 10h à 19h ss interruption

*Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi de 14h à 19h,

ATARI 520STF
2990 Frs

JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!
Plus de 300 Titres en Stock
Nombreuses nouveautés import USA et UK



AMIGA 500
4700 FRS

THOMSON PC
TO 16 PC
512K Ram Dos Manager, Gw Basic Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhzMoniteur mono Thomson
4990 Frs ht
AVEC 2 JEUX GRATUITS

CREDIT GRATUIT
3 MOIS

CADEAU!
*Pour tout achat d'un ATARI ST

DEEP SPACE
TIME BANDIT
ARENA
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels

Valeur Cadeau: 810 Frs

CADEAU !
Pour tout achat d'un Amiga 500

DEEP SPACE
ARENA
10 Disquettes vierges
Valeur 600 Frs

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité
9 Frs*
* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

* Dans la limite des stocks disponibles

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité
SONY
11 Frs*

ATARI 520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

DISQUE DUR SH205
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA
LECT SPLE FACE 500 K ATARI
IMPRIM STAR NL 10 COMPLETE
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI
LECTEUR 5.25 CUMANA
HOUSSE ST (520/1040 STF)
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG
SAC TRANSPORT HUMAN BAG
TAPIS SOURIS
JOYSTICK SPEED KING
JOYSTICK BOSS
RALLONGE JOYSTICK
DOUBLEUR MONITEUR
CABLE MINITEL
CABLE IMPRIMANTE

ATARI 1040STF
Monit Coul
6990 Frs



Grande finesse dans les graphismes.



Mauvaise chute, bonjour les cochons !



La scène est vue de derrière votre avion, en 3D.

AMIGA

Gee Bee Air Rallye

Activision nous transporte dans l'Amérique du début du siècle. A bord d'un vieux coucou, préparez-vous à surmonter de nombreuses épreuves et à devenir un as dans l'art de l'acrobatie aérienne !

Ce nouveau programme d'Activision nous transporte aux Etats-Unis au début du siècle. Il nous permet de participer à une course dans laquelle s'affrontent de vieux avions volant en rase-mottes le long d'une piste tracée sur le sol. Organisées dans différents états, ces épreuves attiraient effectivement un nombreux public. Les pilotes, des casse-cous qui possédaient un vieux coucou, vivaient grâce aux prix qu'ils gagnaient dans de semblables compétitions ou dans de dangereuses exhibitions d'acrobatie aérienne.

Ce programme est réalisé sous un angle cinématographique. Aussi, lors du chargement, une superbe page de présentation en noir et blanc sert de toile de fond au générique. Elle est accompagnée d'un excellent thème musical, tout à fait dans l'esprit « swing » de l'époque. A lui seul, ce fabuleux générique justifierait l'achat de ce logiciel. Mais rassurez-vous, la suite ne vous décevra pas.

Après avoir choisi l'un des trois niveaux de difficulté proposés, l'aventure commence. Aux commandes de votre appareil vous mettez les gaz, votre avion décolle et prend de la vitesse au ras de la piste. Celle-ci est bordée, de cha



L'humour et la bonne humeur sont au rendez-vous.

que côté, par des panneaux dont certains (les rouges) indiquent la direction du virage suivant. La scène est vue de derrière votre avion, en 3D, à la manière de *Pole Position.*

Le tableau de bord, représenté dans la partie inférieure de l'écran, comprend altimètre, compas, compteur de vitesse, manette des gaz ainsi qu'un warning. A l'exception de ce dernier, ces cadrans ne vous seront pas d'une grande utilité car *Gee Bee Air Rallye* n'est pas une simulation mais un jeu d'arcade. Ne perdez donc pas votre temps à les surveiller mais concentrez-vous plutôt sur le pilotage car déjà vous rattrapez un peloton de concurrents en plein virage. Vous vous glissez entre deux avions mais trois autres vous barrent la route. Vous devez reprendre de la vitesse pour forcer le passage. Pour cela, faites monter votre appareil puis redescendez en piqué ! Cela vous procurera une accélération substancielle. Votre avion peut alors dépasser les autres mais prenez garde à ne pas les heurter. Si la première collision n'a pour effet que de vous ralentir momentanément, votre appareil n'en supporterait pas une seconde et vous seriez contraint de sauter en parachute. Heureusement, vous pouvez repartir mais non sans avoir perdu un temps précieux qui vous fera gravement défaut. En effet, cette course se joue contre la montre et le temps qu'il vous reste pour terminer le parcours est indiqué en haut à gauche de l'écran. Si vous échouez dans une épreuve, une deuxième chance vous est offerte. Vous repartez du début mais un second échec et c'est la fin de la partie. Vous perdez également un temps considérable lorsque vous sortez de la piste. La course est passionnante et bien qu'elle présente des similitudes avec des épreuves automobiles du type *Pole Position,* sa grande originalité vient de la possibilité de dépasser les autres concurrents par dessus ou par dessous, ce qui apporte une nouvelle dimension au jeu.



Remise de la coupe au vainqueur.

Après trois victoires, vous passez une épreuve spéciale dans laquelle vous devez, en un temps donné, crever trente ballons accrochés au sol.

Il vous faut déployer tous vos talents de pilote pour zigzaguer entre les nombreux avions, attraper ces ballons qui sont disposés irrégulièrement. Lorsque vous êtes venus à bout de cette épreuve, plus difficile que les autres, vous gagnez une coupe avant de repartir pour d'autres courses.

Ce jeu très bien réalisé, propose de beaux graphismes et une animation fluide. Les commandes répondent bien et vous permettent un pilotage très précis. De superbes images fixes interviennent à

certains moments de la course. Les pilotes malchanceux sautent en parachute pour atterrir dans une mare au milieu des cochons ou bien aux pieds d'une charmante fermière. Ces scènes, très variées, se répètent rarement. De même, après avoir remporté une série de courses, on voit le pilote sur le podium ou bien un journaliste qui vous photographie. La bande sonore est de grande qualité. Après la belle musique de générique, les bruitages en cours de jeu sont très soignés. Le bruit de moteur d'un avion qui vous dépasse ou du vent dans la toile de votre parachute sont étonnants de réalisme. Ce programme extrêmement peaufiné présente un parfait équilibre entre un grand intérêt de jeu et une réalisation irréprochable. Indispensable. (Disquette Activision pour *Amiga*.)

Alain Huygues-Lacour

Type	*course d'avion*
Intérêt	*18*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

ATARI ST

Xenon

Un jeu d'action de la classe du superbe *Goldrunner* mais plus original encore ! Combattez dans les airs ou au sol en transformant votre jet en hovercraft...

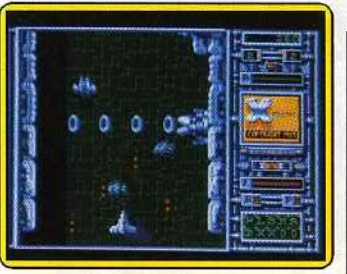
En jeu d'arcade, la catégorie « shoot them up » est une des plus anciennes mais également une des plus prolifiques. On pourrait donc s'attendre, sans surprise, à un essoufflement au niveau de la création. Il n'en est rien ! Après le superbe *Goldrunner*, voici *Xenon* qui risque de supplanter tous ses prédécesseurs. Original et novateur, ce logiciel a de quoi faire pâlir un mordu des jeux de cafés. En effet, par rapport à ses concurrents du même genre, une petite variante nous a agréablement surpris dans *Xenon*. Le combat se déroule au sol et dans les airs ! Selon les impératifs stratégiques qu'impose la situation, votre jet peut se transformer en hovercraft. Cette transformation est possible dans les deux sens, il suffit de secouer le joystick de gauche à droite. Doté d'un scrolling vertical, *Xenon* est constitué de plusieurs secteurs. A l'intérieur de chaque secteur, il y a quatre zones à traverser. En cas de succès, vous passez au secteur suivant. L'écran est divisé verticalement en deux parties inégales. L'écran principal se trouve à gauche. Le tableau de bord, situé à droite, donne de précieuses informations : le nombre de vaisseaux en réserve, le nombre de coups que votre vaisseau peut endurer avant d'être détruit et l'armement disponible.



Un soft à pâlir les mordus de jeux de café.



Le tableau de bord affiche de précieuses indications.



Scrolling vertical très fluide.



Vaincre est un véritable exploit !

Chaque secteur représente un véritable défi. Dans le secteur 1, des canons multidirectionnels sont postés au ras du sol, cachés par des panneaux coulissants. D'autres sont placés au sommet de bunkers. Vous aurez affaire à des « invaders » rampants ou volants tous plus beaux les uns que les autres ! N'hésitez pas à détruire les canons et les monstres car c'est là que réside tout l'intérêt du jeu. En effet, une lettre alphabétique gravée sur une plaque apparaît et votre vaisseau possède un nouvel armement ! Par exemple, la plaque W augmente la puissance de feu. La plaque Z détruit tout envahisseur présent sur l'écran. La F magnétise votre bouclier. La H permet de lancer des missiles dans huit directions ! Précisons que cette liste n'est pas exhaustive. Certaines plaques annulent le pouvoir de la précédente, d'autres ne durent qu'un court laps de temps. Si vous avez survécu aux deux premières zones, une machine infernale sous la forme d'un immense visage vous attend à la fin du secteur. La vaincre est un véritable exploit ! Un conseil, placez-vous dans l'axe de la bouche pour tirer. Le secteur 2 est totalement différent du premier. Les canons sont placés de chaque côté du parcours et leurs tirs forment des barrières mortelles. Les vaisseaux ennemis y sont encore plus meurtriers. La difficulté des différents niveaux est telle que nous n'avons vu que les deux premiers secteurs. Sur le plan technique, les superlatifs manquent pour décrire les qualités graphiques du jeu. Aucun jeu d'arcade n'a atteint un tel degré de finesse sur *ST*. L'effet de relief est très convaincant. On a même droit à une image digitalisée de l'auteur (probablement) qui annonce les différents secteurs ! Une superbe musique agrémente le jeu. En outre, l'animation est d'une fluidité irréprochable.

Voilà donc un excellent jeu d'arcade qui vous tiendra en haleine, les yeux rivés sur l'écran et les doigts crispés sur le joystick. (Disquette Melbourne House pour *Atari ST*.)

Danny Boolauck

Type	*action*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*n.c.*



Une course contre la montre où...



vous empruntez un chemin sinueux...



parsemé d'obstacles divers et de...



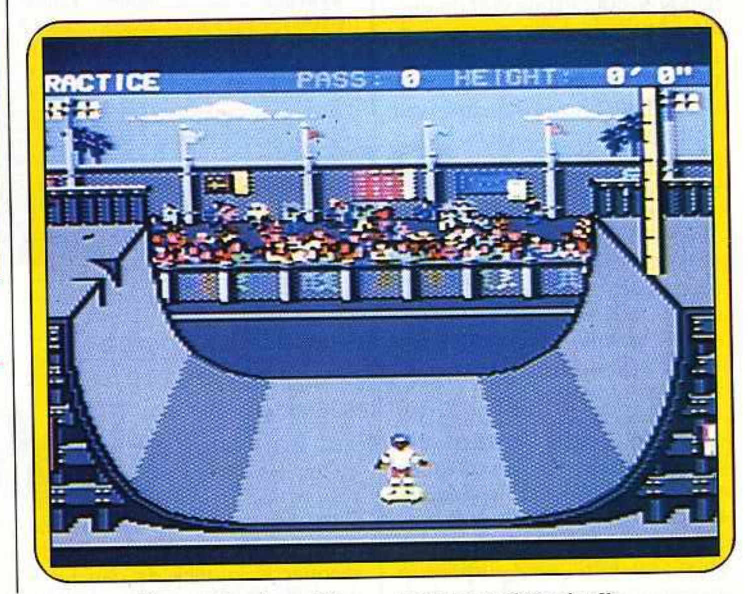
drapeaux qui rapportent des points.

COMMODORE 64

Skate or die

L'histoire d'amour entre skate et micro continue en beauté avec le dernier-né d'Electronic Arts. A ne pas manquer !

Depuis quelques mois le skateboard semble inspirer les éditeurs. Après *California Games* d'Epyx et *720°* d'US Gold voici le tour d'un autre géant de la micro : Electronic Arts qui se lance dans la compétition avec *Skate or die*. Cette simulation vous propose cinq épreuves différentes qui vous opposent à l'ordinateur ou à un autre joueur. Tout d'abord vous devez vous procurer une planche. Ensuite, vous optez entre la compétition et l'entraînement. A la manière des « games » d'Epyx, vos meilleurs scores sont sauvegardés, sur la disquette, uniquement dans le mode « compétition ». Une fois ces formalités accomplies, vous passez aux choses sérieuses. Six rues se présentent à vous et vous vous engagez dans celle qui correspond à l'épreuve que vous avez choisie.
La première épreuve est similaire à celle de *California Games*. Vous exécutez des figures libres spectaculaires sur une large rampe en forme de U. Celle-ci comporte deux zones d'impulsion et à chaque passage vous cliquez le bouton pour avoir accès aux manœuvres. Vous disposez de dix passages pour obtenir le maximum de points, ceux-ci vous sont accordés en fonction de la complexité des figures que vous exécutez. Ce n'est qu'après de nombreuses tentatives que vous parviendrez à enchaîner des figures différentes.
L'épreuve suivante, le saut en hauteur, se passe sur la même piste en U. Vous disposez de cinq tentatives pour sauter le plus haut possible. Pour cela, il vous faut prendre de la vitesse en secouant le joystick frénétiquement. Pas de finesse donc, mais si cette épreuve ne présente pas la même originalité que les autres, elle a le mérite d'offrir un exercice physique après la concentration exigée par la précédente.
La troisième épreuve est une course contre la montre qui se passe dans un parc. Vous empruntez un chemin sinueux parsemé d'obstacles divers mais aussi de drapeaux qui vous rapportent des points quand vous les ramassez. Mais attention, ceux-ci sont placés en bordure de la route et si vous déviez légèrement vous roulerez sur l'herbe qui vous ralentit ou sur des cailloux, et c'est alors la chute. Les commandes, extrêmement précises, offrent un grand confort d'utilisation. D'autant plus qu'avant la course, vous pouvez choisir entre deux modes de contrôle, « régular » ou « goofy », celui qui vous convient le mieux. Dans les deux cas vous avez la possibilité de vous baisser ou de sauter. Si vous parvenez à terminer la course en moins d'une minute et demie vous obtenez un bonus. Cette course est particulièrement réussie et lors des premières tentatives vous risquez de vous retrouver dans le lac qui borde le chemin, par la suite vous ferez des descentes de plus en plus rapides en prenant des risques calculés.



Spectaculaires figures libres sur une rampe en forme de « U ».

Un choix entre six rues correspondant à autant d'épreuves.

L'épreuve suivante est tout aussi passionnante. Deux skaters s'affrontent brutalement, en milieu urbain cette fois. La compétition est extraordinaire si vous jouez à deux car il s'agit plus d'un combat de rue que de sport. Tous les coups sont permis pour faire tomber votre adversaire. Si vous jouez seul vous choisissez un adversaire parmi les trois contrôlés par l'ordinateur. Les deux modes de contrôle sont les mêmes que pour la course contre la montre mais en plus chacun des joueurs dispose de trois coups différents pour frapper son adversaire. Il faut voir les concurrents zigzaguer entre les poubelles et les caisses en essayant de se faire tomber ! Les chutes sont très spectaculaires et pleines d'humour. Mais la scène la plus drôle se situe lorsque l'un des skaters ne parvient pas à éviter le grillage qui barre le chemin. A la manière des dessins animés de Tex Avery, il passe à travers l'obstacle sans le moindre dommage apparent pour, quelque secondes plus tard, tomber en

morceaux. Cette course folle est une pièce d'anthologie.
Un autre duel vous attend, une joute dans une piscine vide. Comme dans l'épreuve précédente vous affrontez un autre joueur ou un des trois skaters contrôlés par l'ordinateur. L'un des concurrents est armé d'une batte avec laquelle il doit frapper l'autre pour le faire tomber. S'il n'y parvient pas au bout de cinq passages, la batte change de mains et le chasseur devient la proie. A vous de bien calculer votre trajectoire pour intercepter ou éviter votre adversaire. Celui qui parvient à faire tomber l'autre trois fois est déclaré vainqueur mais il doit avoir au moins deux points d'avance sur son adversaire. Cette sorte de « Tie break » peut durer assez longtemps quand les concurrents sont de force égale.
Skate or die est une superbe simulation. Au même titre que les « games » d'Epyx on sent tout de suite que cette super production a été très longtemps travaillée. On avait très rarement vu des graphismes et une animation d'un aussi grand réalisme. Les personnages et les décors sont superbes et on cherchera en vain le moindre défaut dans l'animation. Les couleurs sont parfaitement bien utilisées et la bande sonore de qualité. Chaque épreuve est très bien réalisée mais la plus belle est la course contre la montre — un vrai chef-d'œuvre. Ce programme n'a qu'un seul défaut : la longueur du chargement entre deux épreuves. Choisissez plutôt le mode entraînement qui vous permet de jouer sans interruption, sauf, bien sûr, lorsque vous êtes prêts à inscrire un score.
Electronic Arts est toujours à la hauteur de sa réputation et ce superbe programme en est l'illustration. (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64*.)

Alain Huygues-Lacour

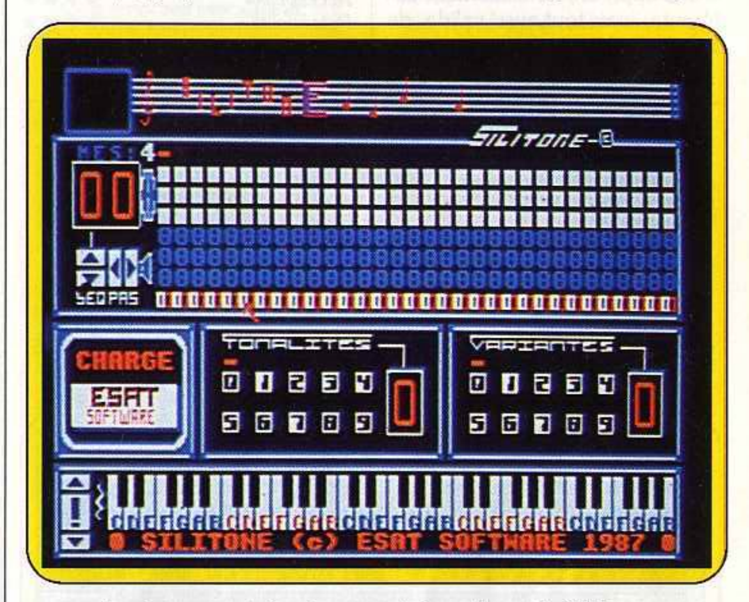
Type	*sport*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

AMSTRAD CPC 6128

Silipack

Simple d'emploi mais performant, ce soft de création musicale permet de constituer rythmes et mélodies à partir de timbres présélectionnés. Débutants bienvenus !

Silipack réunit sur une disquette unique deux programmes complémentaires, *Silidrum* et *Silitone*, respectivement en charge de la génération de séquences rythmiques et mélodiques. Cette distinction fonctionnelle, très pratique à l'usage, recoupe la réalité de la création musicale à partir d'instruments authentiques. La construction des morceaux se décompose en deux phases : le rythme est tout d'abord créé avec *Silidrum*, qui s'apparente en fait à une boîte à rythmes programmable, puis rechargé dans *Silitone* pour être complété par un accompagnement mélodique. *Silipack* prend donc le contrepied de *Music Pro* (voir *Tilt* n° 51) qui ne distingue pas les timbres de percussions des autres sons. La simplicité d'utilisation est privilégiée au détriment de l'étendue des possibilités : *Silipack* ne permet pas à l'utilisateur de créer ses propres sons et se contente de timbres présélectionnés une fois pour toutes et prêts à l'emploi.
Silidrum dispose de treize sonorités, qui évoquent divers instruments de percussions usuels commes les toms, la caisse claire ou la grosse caisse d'une batterie ou imitent les claquements de mains et le « scratch » cher aux rappers (bruit produit lorsque l'on fait tourner manuellement un disque à contresens). La construction d'un rythme se fait graphiquement, par simple validation de cases d'un tableau dont les colonnes correspondent aux treize instruments représentés par des icônes, et dont les lignes symbolisent les « pas rythmiques », c'est-à-dire les pulsations élémentaires du tempo. Bien entendu, compte tenu du nombre de voies du processeur sonore de l'*Amstrad*, il est impossible de valider plus de trois instruments pour chaque pas. Les courtes séquences ainsi créées sont ensuite mises bout à bout pour constituer un rythme complet. Le réglage du tempo est assez fin et permet un ajustement plus précis qu'avec *Music Pro*. Des menus déroulants prennent en charge la gestion sur la disquette (il est impératif d'utiliser une disquette de travail !) et proposent six rythmes usuels préprogrammés.
Silitone adopte une présentation différente, appropriée à la création de séquences de notes. Les trois voies du séquenceur sont représentées graphiquement par trois rangées horizontales de petits carrés correspondant aux pas rythmiques. Sous trois autres rangées de chiffres indiquant l'octave de chaque note mémorisée, deux fenêtres permettent la sélection de cent timbres différents. La saisie des notes s'effectue par un simple pointage avec le curseur des touches d'un clavier de piano qui s'étale sur cinq octaves au bas de l'écran. La lettre correspondante à la note (dans la notation anglo-saxonne) vient s'afficher dans un des carrés du séquenceur. Lors du chargement d'un rythme créé avec *Silidrum*, des symboles représentant les percussions apparaissent sur la grille du séquenceur. Les instruments de percussion sont affectés à la première voie, mais lorsque le rythme requiert l'émission simultanée de plusieurs sons, ceux-ci viennent empiéter sur les rangées des deux autres voies. *Silipack* ne peut que se plier aux contraintes du processeur sonore de l'*Amstrad*, limité à trois voies, et la constitution des séquences mélodiques du mor- ▶



Le séquenceur trois voies accepte les rythmes de Silidrum.

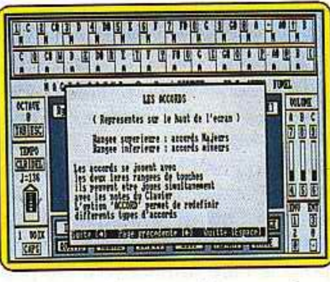


L'écran de la « boîte à rythme » est très clairement organisé.

ceau nécessite parfois l'élimination de certains instruments du rythme. La manipulation du séquenceur est aisée mais nécessite d'incessants déplacements du curseur, et il est dommage que la saisie des notes ne puisse se faire directement au clavier.
Moins ambitieux que *Music Pro*, cet excellent logiciel procède d'une approche radicalement différente, mais tout aussi valide, de la création musicale, et vous permet également d'incorporer vos compositions dans vos propres programmes.
(Disquette Esat Software pour *Amstrad CPC 6128* exclusivement. Notice et logiciel en français.) Jean-Philippe Delalandre

Type	*création musicale*
Intérêt	*15*
Présentation	★★★★★
Accessibilité	★★★★
Potentialité	★★★★
Prix	*D*

Les menus d'aide sont bienvenus.

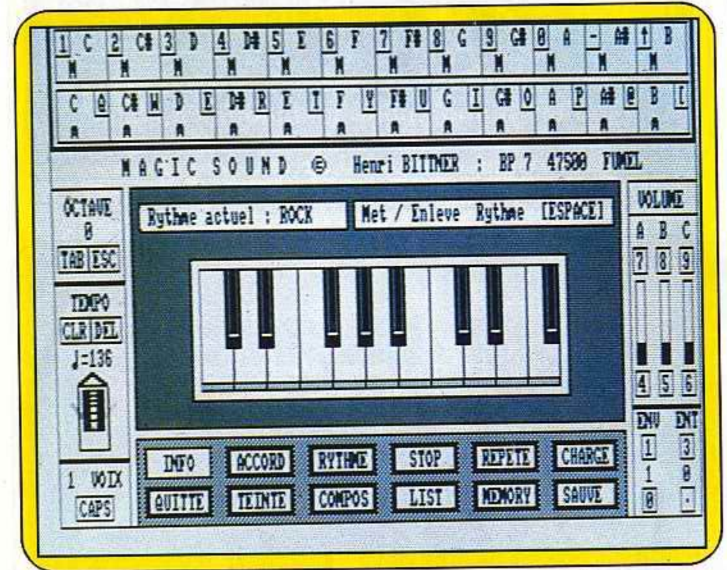


Le logiciel joue aussi des accords.

– AMSTRAD CPC 464/664/6128 –

Magic Sound

Conçu pour procurer un plaisir immédiat, ce programme de création musicale privilégie le jeu en temps réel sur un accompagnement d'accords. Une approche originale qui porte ses fruits.



Les touches du piano s'animent lorsqu'on enfonce celles de l'Amstrad.

Magic Sound se démarque des très bons programmes de création musicale que nous avons testés dernièrement sur *Amstrad*, en revenant à une conception plus familière de l'instrument de musique. Bien qu'il permette, comme *Silipack* et *Music Pro*, l'enregistrement et la modification de séquences de notes, *Magic Sound* se singularise en offrant à l'utilisateur le plaisir immédiat du jeu « en temps réel ». A cet effet, le clavier du piano représenté à l'écran (sur une octave et demi) est doublé par le clavier de l'*Amstrad*, et une animation reproduit en temps réel l'enfoncement des touches ! Loin d'être un gadget inutile, cette innovation permet de maîtriser très rapidement le clavier. Le programme utilise la polyphonie de l'*Amstrad*, et trois touches peuvent-être appuyées simultanément. Une « boîte à rythmes » intégrée propose huit accompagnements rythmiques adaptés à différents styles de musique, mais sa mise en fonction ramène automatiquement le clavier en mode monophonique. En haut de l'écran, vingt-quatre accords trahissent une fois de plus la vocation de *Magic Sound*, et permettent d'étoffer les harmonies d'un morceau. Avec les deux rangées supérieures du clavier de l'ordinateur vous jouez ces accords, qui sont reproduits en arpèges en raison du manque de voies du processeur sonore de l'*Amstrad*. Le mode « édition », qui permet de redéfinir complètement ces présélections, n'oublie aucune des variantes possibles, et l'on trouve jusqu'aux accords de quinte augmentée.
Autre astuce digne d'intérêt, trois curseurs assurent l'ajustement du niveau sonore de la batterie, du clavier et des accords. Le son émis par le clavier est défini par la combinaison de huit enveloppes de volume et de neuf enveloppes de tonalité (soit soixante-douze sonorités au total). L'octave peut-être changée à l'aide de deux autres touches, et le programme couvre de cette manière toute la « tessiture » du processeur sonore de l'*Amstrad*. Toutes les fonctions accessibles sont rappelées à l'écran avec l'indication des touches correspondantes, ce qui facilite énormément la prise en main du programme.
Toutes proportions gardées, le processus de mémorisation des séquences de notes rappelle celui des séquenceurs MIDI tournant sur *Atari ST*, et la séquence jouée au clavier, en monophonie ou en polyphonie, ainsi que les éventuels accords, sont enregistrés en temps réel. Le morceau peut être enregistré en une seule prise ou en « recording » (méthode utilisée en enregistrement professionnel, et qui revient à enregistrer les instruments successivement, en plusieurs passages). L'éditeur de séquence permet ensuite de corriger chaque note en durée, hauteur, timbre et volume. Le tempo du morceau n'est alors plus modifiable par les touches de réglage du métronome. Il reste ensuite à agencer les séquences pour construire des morceaux qui pourront s'intégrer dans vos propres programmes. Ce logiciel, très bien conçu, procure un plaisir immédiat (fait suffisamment rare pour être signalé) sans toutefois égaler les potentialités de *Music Pro*. Les questions de goût risquent d'être déterminantes au moment du choix ! (Disquette Henri Bittner pour *Amstrad CPC 464, 664, 6128*. Logiciel et notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

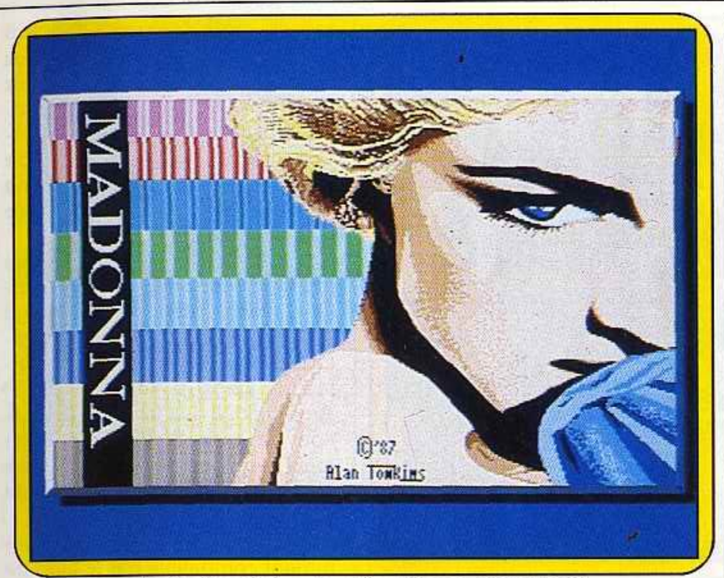
Type	*création musicale*
Intérêt	*16*
Présentation	★★★★★
Accessibilité	★★★★★
Potentialité	★★★
Prix	*D*

ATARI ST

Quantum Paint

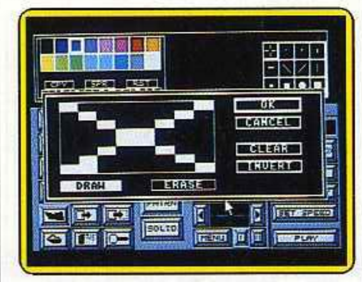
Disposer de 4 096 couleurs pour composer la palette de votre *ST* ? Impossible ? Non, puisque *Quantum Paint* le fait ! Muni de beaucoup de fonctions classiques, un logiciel tape à l'œil et ouvert à quelques fonctions d'animations. Spectaculaire.

Un nombre impressionnant de logiciels de dessin ont été édités depuis l'arrivée sur le marché de l'*Atari ST*. Pour l'essentiel ces logiciels se contentaient de fournir un nombre plus ou moins important de fonctions (zooms, brosses de toutes tailles et de toutes formes). Parmi les plus récentes productions on peut noter des fonctions de déformations de l'image (*Degas Elite*) et des interfaces utilisateurs d'une ergonomie qui permettent de se consacrer tout entier à l'art graphique. D'une manière générale les améliorations ne se font que sur des points de détails (possibilité de travailler sur plusieurs écrans simultanément) aussi n'attendait-on plus d'améliorations importantes dans le domaine graphique en ce qui concerne le *ST*.



L'œil voit en fond un doux dégradé que la photo ignore !

En effet la totalité des programmes de dessin (excepté *Quantum Paint*) se contentent d'utiliser le mieux possible les caractéristiques graphiques d'origine de la machine, somme toute modestes comparées à celles de certains concurrents. Des machines telles que l'*Amiga* affichent en 320 points par 200 avec trente-deux couleurs simultanément, quant au *Mac II* d'Apple il peut se vanter d'être l'un des meilleurs de sa catégorie avec, en 640 × 480, 256 couleurs choisies dans une palette de seize millions de teintes. Dans l'attente d'une carte d'extension graphique (annoncée depuis un an) qui permettrait au *ST* de rivaliser avec ses concurrents les plus directs *(Amiga)* quant aux nombres de couleurs affichées simultanément, voici qu'une astucieuse solution « soft » est proposée par les programmeurs de *Quantun Paint*. Ces derniers s'appuient sur une des limites de notre système visuel. En effet pour qu'une image soit perçue par notre cerveau, il faut que son temps d'affichage soit au moins de 1/25e de seconde : l'astuce des programmeurs consiste donc, par un système d'interruptions, à tromper notre perception en affichant des couleurs à une vitesse largement supérieure à nos limites de discriminations. Par ce biais le programme peut afficher jusqu'à 512 couleurs simultanément (la totalité de la palette du *ST*) : les micro-interruptions se faisant à un rythme si rapide que l'observateur a l'impression de simultanéité dans l'affichage des différentes couleurs. Parmi les modes proposés, on peut noter en basse résolution, l'option 128 ou 512 couleurs, en



Brosses et caractères...

moyenne résolution (640 × 200), il est possible de disposer de trente-deux couleurs au lieu de quatre. N'étant pas à un exploit près, nos virtuoses du logiciel ont poussé le *ST* à ses limites théoriques en lui permettant d'afficher en mode entrelacé 4 096 couleurs simultanées en basse résolution. Malheureusement à ce stade, les couleurs donnent une sensation de scintillements (la vitesse des interruptions n'est plus suffisante pour donner une grande stabilité à l'affichage). *Quantum Paint* reste avant tout un utilitaire de dessin, avec un grand nombre de fonctions, parmi lesquelles on peut compter des brosses, des trames, des rotations de couleurs et des caractères de toutes tailles et de tous types. L'inévitable « Zoom » a lui aussi sa place, grâce à lui vous pourrez faire d'impressionnants grossissements sur des sections de dessin que vous désirez travailler au point par point. En 4 096 couleurs il est cependant impossible de garder l'entrelacement des couleurs en mode « Zoom », il faut alors nécessairement revenir en mode normal pour apprécier la richesse chromatique de votre œuvre.

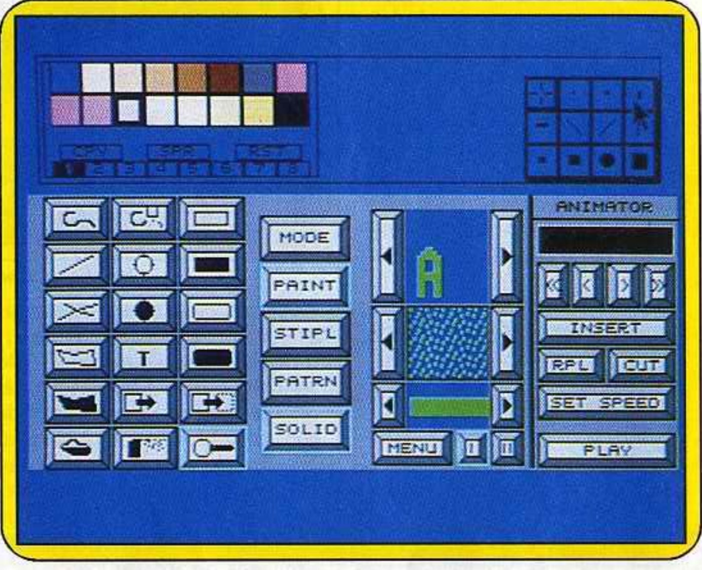
On peut regretter qu'il n'y ait pas différents niveaux de grossissements et qu'il faille se contenter de celui du programme, qui a tendance à désorienter par sa très grande « puissance ». Entre autre lacune, on peut noter l'absence de fonctions de déformations d'images. Le logiciel dispose cependant d'étonnantes possibilités d'animations. Vous pouvez en effet, mémoriser des images les unes à la suite des autres, avancer ou reculer dans la séquence, modifier la vitesse d'animation, le tout avec



Un zoom un peu trop puissant.

une facilité déconcertante (à la manière d'un magnétoscope). L'utilisation se fait, comme à l'accoutumée, à la souris, grâce à un système de tableau de bord constitué d'icônes, chacune représentant une fonction.

Malgré quelques défauts de jeunesse, ce programme constitue indiscutablement une petite révolution dans le monde du logiciel



... parfois définissables par scrolling. Animation à droite.

graphique. On peut espérer que très rapidement des logiciels de jeu mettront à profit l'astucieuse innovation des programmes de *Quantum Paint*. A suivre... (Disquette Eidersoft pour *Atari ST*.)

Eric Caberia

Type	*dessin super chromatique*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	–
Prix	*C*

ATARI ST

Artist

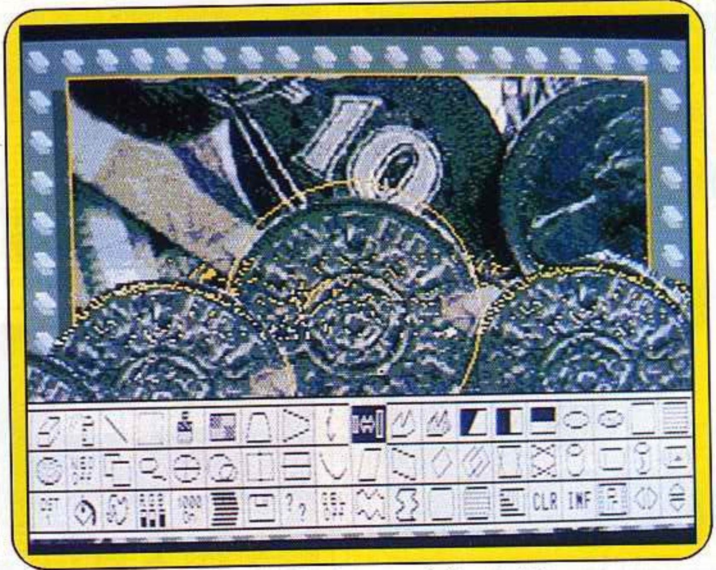
Aucune forme ne résiste à *Artist*, qui mettra vos fenêtres en volume, animera images et fractions d'images avec pour seul carburant la mémoire vive de votre *1040*. Superbe et étonnant !

Artist, en toute simplicité, sert de nom au dernier logiciel graphique de Micro Application sur *Atari ST*. Aucune confusion n'est possible car *Artist* est, avec *Art Director*, un des meilleurs logiciels dans son domaine.

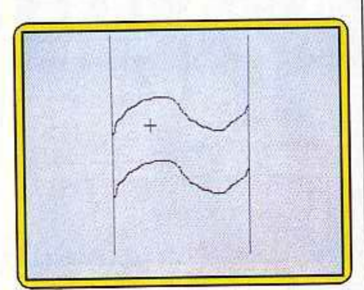
Le programme, conçu en République Fédérale d'Allemagne, réussit remarquablement les déformations et animations d'images, et bénéficie d'une non moins remarquable facilité d'utilisation. Compatible avec les formats *Degas*, *Néochrome*, et *Colorstar*, *Artist* confirme que l'espace graphique compatible des *Atari ST* est maintenant doté d'instruments remar- ▸

quables. Hélas il utilise énormément de mémoire et ne tourne pas dans 512 Ko de mémoire vive, un méga octet ne lui suffit pas vraiment en pratique, à moins de limiter drastiquement le nombre de lutins concourrant à la réalisation d'un film. Les 280 Ko alloués sont très vite mangés, il faudrait recourir à un *Méga ST* et à quatre méga octets. Or peu de *Méga ST* sont utilisés avec un moniteur couleur. Cela dit nous avons testé *Artist* avec un *1040* sans autres problèmes que l'impossibilité de faire des films un peu longs.

Les points forts du logiciel sont doubles : le traitement des fenêtres et la mise au point de films. Les outils pour créer des images à partir de rien existent, suffisent mais ne servent pas de prétextes à



La pièce est dupliquée avec une fenêtre circulaire.



Un support pour ma fenêtre.

autant de raffinements que le traitement d'images existantes, éventuellement importées. La boîte de dialogue qui s'allonge sous l'image comprend soixante icônes dont une vingtaine spécialement dévolues au traitement des fenêtres. Une première catégorie prend une fraction de l'écran rectangulaire, ou de la forme que vous désirez puisqu'une fonction « lasso » permet de saisir toute zone ayant une forme de polygone irrégulier concave : si vous faites des angles rentrants, la fenêtre sera plus petite que ce que vous souhaitez. *Quantum Paintbox,* dont nous parlons par ailleurs (p. 38) est plus performant sur ce point, en acceptant une fenêtre dont les limites sont tracées à main levée ! Mais *Artist* sait aussi déformer le contenu des fenêtres, en en changeant la forme et la taille : vous pouvez agrandir un détail à la taille de l'écran ou, au contraire, réduire cette image à quelques pixels. Dans les deux cas, la perte d'information est sévère. On peut transformer le rectangle en losange, en trapèze et en triangle équilatéral, voire en cercle. Il va sans dire que les effets de miroirs et de symétrie ne manquent pas à un programme aussi riche. Une sorte de déformation en drapeau étale le contenu de votre fenêtre le long d'une ligne irrégulière allant de gauche à droite ou de haut en bas. Des résultats spectaculaires sont permis en collant l'image sur des cylindres. L'obtention, à la souris, de n'importe quel cylindre dans n'importe quelle orientation ou presque, est beaucoup plus souple et plus riche que les fonctions similaires de *Art Director*.

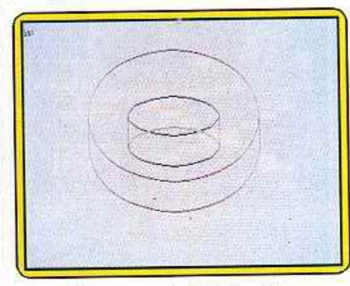
Enfin, le morceau d'écran déformé selon la verticale, l'horizontale, et en volume sera déformé dans la quatrième dimension : le temps. Vous choisissez un mode de déformation, une image de départ, une image d'arrivée, le nombre d'images intermédiaires



La fenêtre devenue drapeau.

(ici le logiciel parle en français du nombre de lutins, entre trois et vingt) et le *ST* affiche successivement toutes les déformations demandées puis les enchaîne en boucle ! En quelques minutes vous saurez élaborer des animations spectaculaires ! Le programme insiste sur la possibilité d'afficher mille vingt et une couleurs simultanément à l'écran. C'est possible par l'utilisation de fonctions de dégradé valables seulement pour quelques lignes de hauteur.

La création de films s'effectue à l'aide d'un second menu. Lutins, scènes, enchaînements forment des séquences que vous pouvez relier entre elles. Un « interpreteur run only », non couvert par la protection et du domaine public, permet de jouer des films sans avoir à charger le programme. Une fonction « texte » existe bien sûr pour les titres et les légendes.



Deux supports à l'animation.

La logique de déformation que suit tout le travail d'animation diffère radicalement du montage patient d'éléments de *Film Director,* comme du générateur de sprites (de lutins) d'*Advanced OCP Art Studio*. Il doit favoriser la création de vrais films d'animation mais rendre assez difficile la mise au point de décors classiques de « space invaders ».

L'espace graphique du *ST*, entièrement compatible par le biais de la reconnaissance généralisée des formats *Degas* et *Néochrome* vient de s'enrichir avec *Artist* d'une pièce majeure. (Disquette Micro Application pour *Atari ST*.)

Denis Schérer

Type création graphique/animation
Intérêt ______ 18
Animation ______ ★★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★★
Difficulté ______ ★★
Prix ______ E

ATARI ST

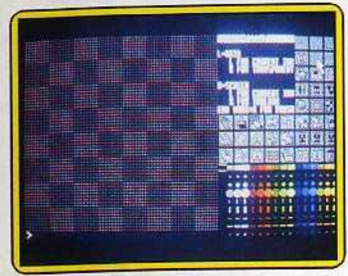
Advanced OCP Art Studio

Le logiciel dont vous devez éviter de voir la démo : elle va si vite, avec tant de fonctions qu'elle vous effraiera ! L'instrument idéal pour créer les graphismes de jeux, vous permettra d'exprimer votre créativité en images précises et effets somptueux. Pour les autres graphismes aussi.

Comment, qu'est-ce qui leur prend de reparler de ce logiciel ? C'est que *Advanced OCP Art Studio* sur *Amstrad CPC,* — qui a reçu un Tilt d'or — est une chose, mais que *Advanced OCP Art Studio* sur *Atari ST* en est une autre.

Le logiciel a comme point fort les instruments à fabriquer des graphismes de jeux. Il exige en revanche quelques heures d'attention avant de pouvoir être correctement utilisé. Son écran se caractérise en effet par deux fenêtres graphiques, accompagnées d'une débauche d'icônes, et d'une fenêtre de textes. Le survol d'une des icônes par le curseur affiche le rôle de celle-ci. Son activation par le bouton droit ou par le bouton gauche de la souris donne des résultats distincts. De prime abord très déroutant, tout cela devient vite instinctif.

Aux fonctions classiques, *Advanced OCP Art Studio* ajoute des fonctions de lissage, c'est-à-dire dans ce cas, d'élimination des pixels trop isolés dans des zones d'autres couleurs. L'usage de la fonction commence par adoucir l'impression générale puis simpli-



La grille pour les lutins.

fie les zones de couleur lorsqu'on part d'une image digitalisée où les impressions colorées résultent de la proximité de pixels de différentes couleurs.

Art Studio est utilisable en dessin à main levée, et dispose avec la souris de générateurs de formes, d'atomiseurs (spray), de fonctions de remplissage. Les brosses proposées en grand nombre peuvent aussi provenir de la capture de zones de l'écran.

Brosses et sprites, sont créés sur une grille géante autorisant une précision au pixel près dans la pose des couleurs et dans le repérage de l'emplacement des lutins par rapport au fond.



L'intérieur de la fenêtre verticale a été adouci.

Les sauvegardes des écrans s'effectuent au format *Néochrome*, ce qui permet de triturer de délicates images d'*Art Studio* à l'aide des instruments de *Artist* : les deux logiciels se révèlent plus complémentaires que concurrents.

La notice de quatre-vingt-quatre pages illustrées de photos d'écrans se révèle doublement indispensable : elle décrit très précisément et très clairement toutes les fonctions et présente certaines astuces qui ne s'inventent pas ; et aussi parce que la protection du logiciel



Créée par OCP la démo voyage.

demande quel est le énième mot de la xième ligne de la zième page ! A rentrer sans erreur, et en anglais, faute de quoi vous êtes renvoyé au système d'exploitation...

Advanced OCP Art Studio est un des bons logiciels de création graphique sur *ST*, et que l'on peut acquérir à un prix très intéressant. (Disquette Rainbird pour *Atari ST*.)

Denis Schérer

Type ____ *création graphique*
Intérêt ____ 17
Animation ____ –
Graphisme ____ ★★★★★★
Difficulté ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

STRIKE

Bowling

Strike est réservé aux fanatiques du bowling. Difficile d'accrocher à la simulation sur



PC. En effet le logiciel a du mal à rendre deux des aspects essentiels de cette distraction : le premier, strictement technique, de l'art du bowling est fait des impondérables facteurs qui séparent un bon lancer d'une catastrophe. Or la machine — le joystick surtout — ne sait pas transmettre ces infimes différences dans le geste. Le deuxième réside dans l'aspect convivial qui ne saurait être traduit par la musique qui sort du haut parleur du *PC*...
Le premier niveau de difficulté est trop simple, et perd tout mystère au troisième coup... Les autres niveaux font dépendre les résultats de facteurs plus élaborés : qualité de la course de départ, moment du lancement, etc. (Disquette Mastertronic pour *PC* et compatibles.) D.S.

Type	*sport/bowling*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

BAD CAT

Chat sportif

Ce jeu se situe entre un jeu de plate-formes et un programme de sport multi-épreuves. Le héros est un chat, apparemment très branché. Tout d'abord, il doit traverser une ville où il saute des obstacles divers, il rampe et fait même de l'équilibre sur un énorme ballon. Ensuite, après un tableau de bonus peu excitant, de nouvelles épreuves l'attendent. Il doit attraper des objets en sautant au-dessus d'une piscine et traverser les égoûts. La dernière scène, qui se passe dans un pub, est particulièrement réussie. Il retrouve son ennemi héréditaire, le chien, et ils se livrent une curieuse bataille, à l'aide de boules de bowling. Celui des deux adversaires, qui est déséquilibré doit aller boire une bière au bar.



Le jeu est assez difficile et exige une grande précision. Mais ne vous inquiétez pas, si vous ne parvenez pas à passer un tableau, la partie continue quand même et vous pouvez voir la suite. Ce jeu bénéficie d'une excellente réalisation : des graphismes fins réhaussés par une parfaite utilisation des couleurs. Toute l'intrigue se déroule dans un décor acidulé genre « bonbon anglais » quelque peu impressionniste. Un jeu très beau et original. Les versions pour *ST* et *Amiga* sont identiques. (Disquette Rainbow Arts pour *Atari ST* et *Amiga*.) A.H.L.

Type	*multi-épreuves*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

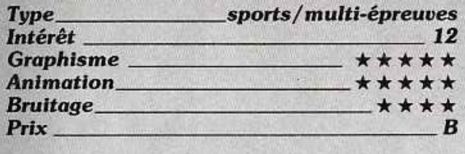


WINTER OLYMPIAD 88

Sports d'hiver

Ce programme vous propose de participer aux jeux Olympiques d'hiver dans cinq épreuves différentes : le saut à ski, une descente, le biathlon, le slalom et le bob-sled. Ça ne vous rappelle rien ? Bien sûr que si, comment ne pas penser immédiatement au génial *Winter Games* d'Epyx dont on retrouve ici quatre épreuves. Il est difficile d'imaginer pourquoi les éditeurs de *Winter Olympiad* ont

choisi de concurrencer le géant américain sur son terrain avec ce jeu qui est presque une copie conforme d'un programme disponible depuis plus d'un an sur *ST*. Les différentes épreuves sont bien réalisées et le contrôle est effectué de la même manière que dans *Winter Games*, mais les commandes ne sont pas tout à fait aussi souples. Dans la descente, qui est vue en 3D de derrière, vous devez éviter les sapins et les troncs d'arbres couchés sur le sol. Ce que voit le skieur est représenté en bas à droite de l'écran. Les graphismes et l'animation sont de bonne qualité. C'est un bon programme mais il supporte mal la comparaison avec son prédécesseur. (Disquette Tynesoft pour *Atari ST*.) A.H.L.



Type	***sports/multi-épreuves***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

Version C 64

La version pour *Commodore 64* de ce programme est honnêtement réalisée. Elle présente les mêmes défauts et qualités que la précédente. Ce jeu pourra intéresser ceux qui ne possèdent pas *Winter Games*. (Disquette Tynesoft pour *Commodore 64*.)A.H.L.

Type	***sports/multi-épreuves***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Jeux internationaux

Ce programme est une parodie de *World Games* d'Epyx. Comme son modèle, il propose huit épreuves, provenant de différents pays du monde, dans lesquelles vous pouvez concourir en mode « entraînement » ou « compétition ». Celles-ci s'inspirent plus d'Intervilles que des jeux Olympiques puisqu'il vous faut courir avec une pile d'assiettes dans les bras, monter à un mat de cocagne ou bien participer à une course en sac. Les différentes épreuves sont toutes réussies bien qu'elles soient d'une difficulté inégale. L'une des plus drôles est une bataille



de polochons à bord d'une gondole. L'accent est mis sur l'humour tout au long cette compétition saugrenue mais cela n'est pas au détriment de l'in- ▶



térêt. Les épreuves offrent un challenge satisfaisant et certaines sont vraiment très difficiles.
Alternative World Games est servi par de jolis graphismes, très inspirés des dessins animés, et l'animation est excellente. La bande sonore est de bonne qualité, particulièrement les hymnes délirants qui sont joués lorsque vous avez choisi votre pays.
Ce programme figure en bonne place parmi les nombreux jeux multi-épreuves qui sortent actuellement. Les amateurs de sport y trouveront leur compte et de l'humour en prime. (Disquette Gremlin's Graphics pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type	***multi-épreuves***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

SUPERSTAR SOCCER

Simulation de foot

Dans cette simulation de football, vous contrôlez à la fois la gestion de l'équipe (choix des rencontres, composition de l'équipe, amélioration de celle-ci par l'entraînement, échange ou recrutement de joueurs) et éventuellement les matches eux-mêmes en guidant un avant-centre et l'entraîneur.



Votre rôle est ainsi très diversifié. La gestion de l'équipe est difficile car vous devez garder de l'argent, évaluer le moment de remplacer un joueur et ne pas choisir de match trop difficile au début.
Au cours d'une partie, vous devez apprendre à anticiper les décisions de vos coéquipiers (tenus par l'ordinateur) et vous démarquer le plus possible. En tant qu'entraîneur, vous choisissez le type d'attaque (tir, passe), de défense (marquage des joueurs, jeu classique), remplacement d'un joueur avec la possibilité de modifier cette stratégie à chaque interruption de jeu.
Le graphisme des joueurs et leur animation sont corrects, mais le scrolling du terrain est un peu haché. Il n'est pas toujours facile de reconnaître son joueur au milieu de ses partenaires. Les matches durent un peu trop longtemps, même en mode accéléré. Les bruitages pour leur part sont simplifiés. Malgré ces défauts, ce logiciel demeure très intéressant et varié. Version *Commodore 64* testée *Tilt* 51 p. 28. (Cassette Gremlin's Graphics pour *Spectrum*. J.H.

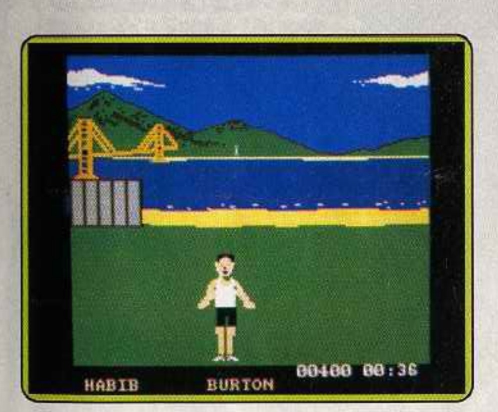
Type	***simulation de football***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

CALIFORNIA GAMES

Sport et humour

Epyx/US Gold présentent la version pour *Amstrad CPC* de *California Games*. Autant les *Commodore 64* font honneur, par la qualité des résultats, au travail des programmeurs (voir *Tilt* n° 49 p. 72), autant les *Amstrad*, en comparaison, déçoivent.
Soyons clair : *California Games* est un ensemble de simulations sportives inventives et pleines d'humour, qui nous font passer des vagues du Pacifique aux tubes du roller-skate en demi-pipeline de béton, aux compétitions de vélo-cross en passant par les longs vols planés du freez bee...





Les graphismes perdent en réalisme et les mouvements manquent de fluidité par rapport à la version *Commodore 64*. L'animation, de bonne qualité en général, faiblit dans l'épreuve de surf au scrolling cahotique, et à la force d'évocation limitée. La variété des sports, la latitude dans l'organisation des sessions (entraînement ou compétition), le bon contrôle des personnages par le joystick rendent les épreuves très prenantes. (Disquette Epyx/US Gold pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type	**sports**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**A**



MINI PUTT

Golf miniature

Ce golf miniature est une merveille de simplicité et d'élégance. Impossible de choisir entre différents clubs ou de jongler avec le vent... Mais quel délice de précision. L'écran de jeu, tout d'abord, est particulièrement clair. Différentes fenêtres permettent de visualiser le joueur et des vues plus ou moins « zoomées » du terrain. La manœuvre est ensuite facile : placer un curseur pour orienter le tir, presser la gâchette en stoppant un indicateur pour choisir la force et l'effet du coup. Les bruitages sont très réduits mais l'animation du personnage particulièrement drôle et réaliste : il manie le club avec souplesse et saute de joie ou s'enfonce la tête dans le sol ! Le décor est varié et très « lisible ». Des flèches indiquent la pente du terrain et lancent la balle dans de subtiles trajectoires. Il faudra éviter les palissades, tourner autour des habitations, etc. Du billard ! Ajoutez à cela de nombreuses options d'entraînement au « trou par trou » et quatre circuits distincts pour quatre joueurs maximum. Un programme très ludique et accessible à tous. A voir ! (K7 Accolade, pour *C 64*.) O.H.

Type	**simulateur de golf**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

WORLD TOUR GOLF

Sur le green

Testé en version *PC* (*Tilt* n° 50, page 51),



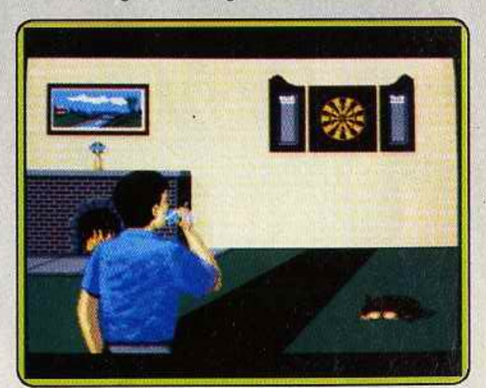
ce simulateur de golf propose sur *Commodore 64* un graphisme plus convaincant que celui de son confrère. Toutes les options classiques sont au menu, entraînement ou compétition, choix du club, effet du vent, etc.
Un soft qui rivalise directement avec *Mean 18* ou *Leader Bord,* tant au niveau des bruitages que de son réalisme. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*.) O.H.

Type	**simulation de golf**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

INDOOR SPORTS

Sports d'intérieur

Quatre jeux différents vous sont proposés. Avant chacun d'eux, vous passez par des tableaux d'options qui vous permettent de définir divers paramètres : nombre de joueurs, vitesse, niveau de difficulté, etc. Tout d'abord, vous pouvez affronter l'ordinateur ou un autre joueur dans une partie de fléchettes. Vous donnez la direction, l'angle et la puissance de tir de votre projectile. Le second sport qui vous est proposé est le point faible de ce programme. En effet, le bowling, assez médiocrement réalisé, n'offre pas un grand intérêt de jeu. Nous passons ensuite au hockey aérien qui est un jeu anglais peu connu en France. Il se joue sur une table munie d'une ouverture à chaque extrémité. Les joueurs doivent faire glisser un galet dans le but de son



adversaire. C'est un jeu très amusant, surtout lorsque vous le jouez à deux. Pour terminer en beauté, Databyte nous propose un superbe ping-pong où la table est vue en 3D. Vous avez accès à de nombreux coups différents : changer l'angle de la balle, la couper et même smatcher !
Une réussite. A part le bowling, toutes les disciplines sont bien rendues. De passionnantes parties en perspective. (Disquette Databyte pour *Amiga*.) A.H.L.

Type	**sports d'intérieur**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

BUBBLE GHOST

Spectres informatiques

Les thèmes novateurs en matière de jeux vidéo semblent se faire de plus en plus rares. *Bubble Ghost* fait office, dans la grisaille générale, d'agréable courant d'air frais. En effet pas de tirs, pas de meurtres, ni de bruyantes explosions. Vous incarnez



un charmant petit fantôme qui doit acheminer son âme dans un dédale de pièces truffées de pièges et autres instruments de torture. Le revenant en question se présente sous la forme poétique d'une bulle d'air frémissante aux reflets irisés. La fragile pellicule sphérique ne souffre aucun contact. Etant vous-même une créature immatérielle (un spectre), vous n'avez que la force et la direction de votre souffle pour gérer les évolutions de votre âme-bulle.

Les décors et les pièces à traverser sont d'une grande diversité. Les pièges vont du ventilateur déviant la trajectoire de votre bulle aux aiguilles, apparaissant sans crier gare. L'adaptation sur *CPC* de ce programme est sans l'ombre d'un doute une réussite. Certes les graphismes sont moins fins, cependant les couleurs, et d'une manière générale les animations, n'ont rien à envier à la version *ST*. (Voir *Tilt* n° 49 p. 65.) Les bruitages agréables ajoutent à l'ambiance d'étrangeté générale. D'agréables notes d'humour ponctuent le jeu. Si la bulle éclate, notre petit spectre manifeste vigoureusement son mécontentement en brandissant le poing. On note, d'autre part, la présence de spectaculaires effets spéciaux de transition entre chaque tableau. Un programme différent et rafraîchissant. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*.)

E.C.

Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

GARRISON

Style Gauntlet

Alors que des versions de *Gauntlet* et de nombreux clônes envahissent nos micros, seul l'*Amiga* en était privé.

Cette lacune est aujourd'hui comblée avec l'arrivée de *Garrison* qui est pratiquement une copie conforme de ce superbe et célèbre jeu d'arcade.

Tous les ingrédients du jeu original sont présents : les personnages et les créatures qu'ils combattent sont identiques, les objets également, quant aux différents donjons ils sont, pour la plupart, très proches de ceux de *Gauntlet*.



Un nouveau personnage, le Dwarf, a été ajouté mais la seule véritable innovation repose dans la possibilité qui vous est offerte de les utiliser tous, si vous le désirez. Avant de pénétrer dans chaque donjon, vous devez choisir celui dont vous voulez vous servir, ce qui est très utile, chacun d'eux disposant d'une puissance de tir et d'une rapidité de déplacement différents. De plus, comme vous disposez ici de cinq vies, il vous est possible de découvrir un plus grand nombre de donjons parmi les cent vingt-huit disponibles.

Garrison bénéficie d'une réalisation de qualité qui n'a rien à envier à celle de la version de *Gauntlet* sur *ST*. Les graphismes sont excellents, les bruitages efficaces et l'on remarque surtout le scrolling multidirectionnel, d'une fluidité exemplaire, qui est un modèle du genre.

Ce très bon programme est une aubaine pour la logithèque de l'*Amiga* qui souffre encore d'un manque de jeux d'arcade de qualité. (Disquette Rainbow Arts pour *Amiga*.) A.-H.L.

Type ____ arcade
Intérêt ____ 15
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ C

LEVIATHAN

Conflit généralisé

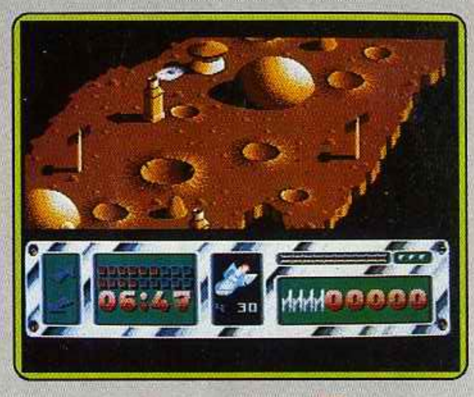
Tout comme la version *C 64* testée dans Tilt 41, cette mission tire tout son intérêt du décor et des bruitages qu'elle met en place. Attaqué par des vagues ennemies successives, votre vaisseau peut modifier son altitude et virer à droite, à gauche ou en arrière. Le paysage est superbe : sortes d'îlots terrestres qui se découpent sur un ciel noir. Les ennemis sont de formes variées et dérapent devant vous dans des crissements réalistes. La mission reste cependant monotone. Les adversaires, dont l'approche vous est signalée en bas d'écran sur un



chacun des techniques de combat particulières : certains arrivent de face, d'autres par la gauche...

Autant de stratégies qu'il sera facile de reconnaître et de contrer. Un logiciel réservé aux « mordus » du genre. (Disquette English Software pour *Amiga*.) O.H.

Type ____ action
Intérêt ____ 12
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ C



Version Atari ST

La version *ST* de ce programme dispose de beaux graphismes. Les différents éléments ont fait l'objet d'un grand souci de détails (cratères, vaisseaux ennemis). Les animations sont fluides et rapides. Malheureusement, le contrôle de votre vaisseau s'avère très difficile. La moindre impulsion sur votre joystick provoque chez votre appareil des mouvements erratiques. (K7 English Software pour *Atari ST*.) E.C.

Type ____ arcade
Intérêt ____ 12
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ B



SPACE TUNNEL

Grottes mortelles

Certains possesseurs de micro ont, il faut l'avouer, moins de chance que les autres. En effet, des machines de la série Thomson *(TO7, TO8, TO9, TO9 +)* ne peuvent que rarement satisfaire leurs besoins en jeux d'arcade. C'est donc cette lacune que *Space Tunnel* se propose de combler. Tous les jeux d'action ont un scénario de base, aussi simple soit-il, *Space Tunnel* ▶

n'échappe pas à la règle. En l'occurrence il s'agit pour vous, aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne (une fois de plus), de contrer l'invasion des cruels Xyphus à poils durs, en vous infiltrant profondément dans leurs lignes afin de détruire la base principale. Le jeu s'apparente à un slalom de votre vaisseau entre les parois du tunnel dans lequel vous vous enfoncez sans cesse. Il vous faut aussi prendre garde aux multiples missiles (terre-air) et vaisseaux ennemis. Pour vous aider dans votre progression vous disposez d'un scanner qui vous indique la topographie des lieux à venir. Vous n'êtes pas sans défense, puisque votre appareil est maniable et dispose d'une cargaison de bombes parfaitement aptes à « ramollir » les attributs pileux des Xyphus.
Les graphismes du programme sont simples mais clairs et bien colorés. Les animations, quoique rapides, sont malheureusement un peu saccadées (la machine y est peut-être pour quelque chose). Les bruitages n'ont rien d'exceptionnels mais sont adaptés aux différentes phases du logiciel. (Disquette Softbook pour *Thomson TO 7, TO 8, TO 9*). E.C.

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

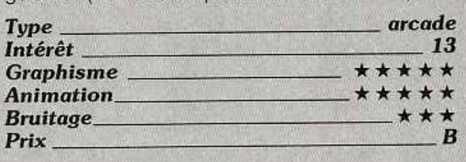
GRYZOR

Tout feu, tout flamme

S'il vous prend l'envie de jouer au justicier sans risquer de blessures, ce programme est fait pour vous. Vous pourrez affronter les feux de l'ennemi tout en roulant des mécani-



ques. Votre mission se résume, comme d'habitude, à truffer de plombs tout ce qui peut gêner votre progression dans les lignes ennemies. L'adversaire est coriace et utilise les moyens les plus sournois pour calmer vos ardeurs guerrières (robots, fantassins, Kamikazes, embuscades).
Le jeu reprend une formule très prisée actuellement dans les salles d'arcade : présentation du décor en coupe de profil. Les graphismes sont d'une exceptionnelle qualité à tel point qu'on se demande si l'on est bien sur *Amstrad*. Le style graphique utilisé donne une tonalité vietnamienne aux décors, en particulier pour la végétation. Votre mercenaire est lui aussi représenté avec un grand réalisme (allure athlétique, muscles saillants et impressionnante artillerie). Les animations sont également de très bonne qualité, tout à la fois variées, rapides et lisses. Votre guerrier (version Rambo) peut faire des sauts périlleux, ramper, tirer dans tous les sens. Les bruitages sont le maillon le plus faible. Ils gardent cependant une efficacité suffisante.
Ce type de jeu, bien que techniquement irréprochable, pèche par excès de facilité. Dans le cas présent, on pourrait croire qu'il s'agit d'une apologie de la guerre. (K7 Ocean pour *Amstrad CPC*.)E.C.



Type	**arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

PHOENIX

En hyper-espace

Vous prenez le contrôle du Phoenix, un vaisseau spatial permettant le voyage en hyper-

espace. L'ordinateur de bord calcule la trajectoire et la matérialise à l'écran sous forme de dalles de couleur bleu foncé. Votre tâche consiste à maintenir votre engin sur ces repères. Toute sortie hors de la trajectoire se traduit par l'explosion du vaisseau. Outre les dalles bleues, il en existe d'autres aux effets variables. Vous devez aussi traverser des portions rotatives, éviter les trous noirs et détruire les stations de tir automatique. Vos canons ne seront utiles que pour débarrasser la route des objets qui l'encombrent.
Ce jeu est plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. Le moindre instant d'inattention est vite mortel. Il faut virer juste au bon moment. Le mode « Replay » vous permet de revoir votre vol et d'en analyser les fautes de pilotage. Le dessin du tableau de bord est bien fait mais la vision à travers le cockpit se limite à quelques formes fil-de-fer. En revanche, l'animation est extrêmement rapide et précise et le vaisseau réagit instantanément. Les bruitages sont un peu trop simples. (Disquette Ere Informatique pour *Atari ST*.) J.H.

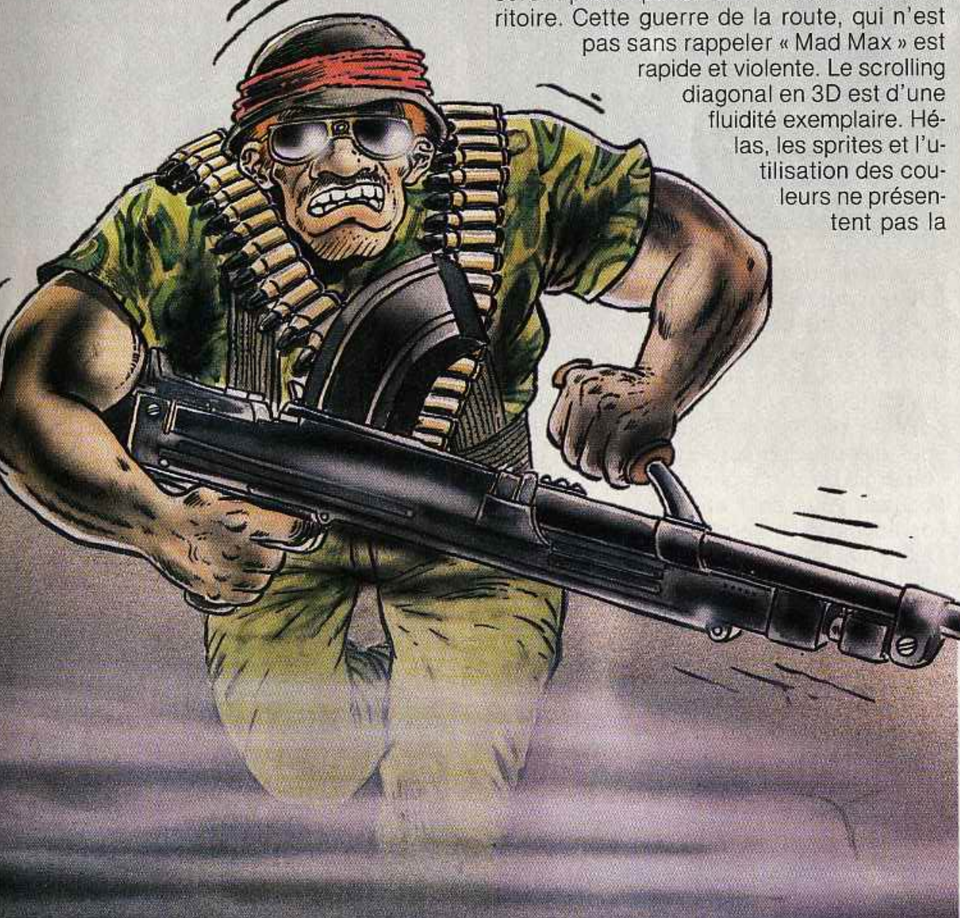


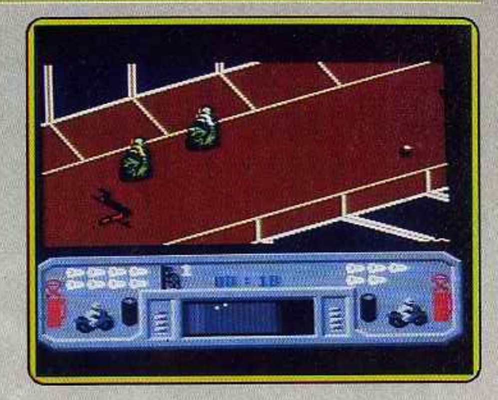
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

MEAN STEAK

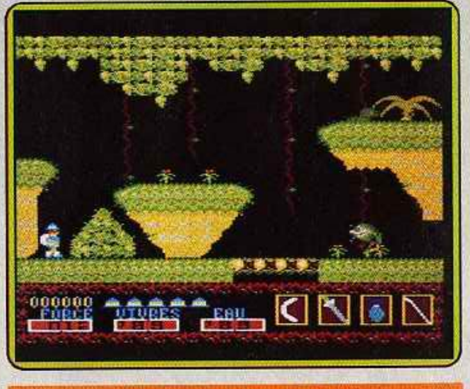
Guerre routière

Au vingt-troisième siècle les progrès de la technologie ont eu pour résultat que les gens ne sortent plus de chez eux et ne se déplacent que par téléportation. Seuls des gangs circulent encore sur les routes désaffectées. A bord d'une moto, équipée d'un turbo et lourdement armée, vous tentez l'exploit de faire le tour de Londres sur l'autoroute M25, l'équivalent de notre périphérique. Le risque est grand car la route est parsemée de débris et d'obstacles en tous genres. De plus, elle est sillonnée par des gangs motorisés qui ne vous laisseront pas impunément traverser leur territoire. Cette guerre de la route, qui n'est pas sans rappeler « Mad Max » est rapide et violente. Le scrolling diagonal en 3D est d'une fluidité exemplaire. Hélas, les sprites et l'utilisation des couleurs ne présentent pas la même qualité. Ce jeu original souffre d'un manque de variété. Les décors se ressemblent tous et l'action, prenante, devient beaucoup plus difficile dans les niveaux supérieurs sans, pour autant, apporter d'éléments nouveaux. Un bon programme qui aurait pu être un grand jeu. (Disquette Mirrorsoft pour *Commodore 64*.) A.L.H.





Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



LIVINGSTONE

La mort dans la jungle

La jungle est un milieu hostile et dangereux... Votre personnage se sert d'une perche pour sauter les obstacles, de trois armes pour tuer ses adversaires. Déjà présenté pour *Spectrum* (voir *Tilt* 49), ce logiciel met en place sur *Amstrad* une partie intéressante. La diversité des tableaux et les décors de qualité font apprécier chaque niveau de jeu. Les bruitages très réduits n'apportent pas grand-chose à l'ambiance. Réservé aux adeptes d'action/échelle, *Livingstone* a pour lui la bonne humeur et la richesse de ses graphismes. Dommage cependant que l'on ne puisse pas faire un pas sans rendre l'âme... Cette difficulté de jeu est parfois agaçante ! (Disquette Microïds pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	***aventure/action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***



BOB MORANE JUNGLE

Le trésor de l'Ombre Jaune

Cette aventure de Bob Morane gagne beaucoup à être vue sur l'*Atari ST*. Graphismes, bruitages de meilleure qualité que sur *Thomson* (voir *Tilt* 51 p. 44) mettent en valeur les caractères originaux du logiciel mais, en revanche, les défauts ne peuvent être mis sur le compte de la machine. La structure de l'écran présente l'inconvénient, très gênant à la longue, de laisser à peine un quart de la surface à la fenêtre principale. Ensuite la gestion des adversaires semble découler du hasard. Il est difficile de faire grimper les scores.
Bob Morane, dans la jungle ou dans le temple Maya, se déplace dans les quatre directions. Tuer un ennemi à la dynamite n'est possible qu'en faisant exploser une charge dans le tableau où il se trouve, à condition que l'adversaire se trouve entre la dynamite et Bob Morane au moment de l'explosion. Le tuer au combat relève de la chance, au moins lors des premiers combats. Vous reviendrez donc souvent en compagnie d'une sympathique infirmière à la case départ. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*.) D.S.

Type	**aventure/action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Version IBM PC et compatibles

Tous les logiciels ne sont pas adaptables sur *PC*. *Bob Morane Jungle* en carte CGA ou *PC 1512* est un désastre. Le graphisme trop fouillé devient confus, les couleurs se bavent mutuellement dessus, le son s'engloutit dans l'unique voie de la machine. Et les faiblesses du scénario aidant, il ne reste rien à jouer. (Disquette Infogrames pour *IBM PC* et compatibles.) D.S.

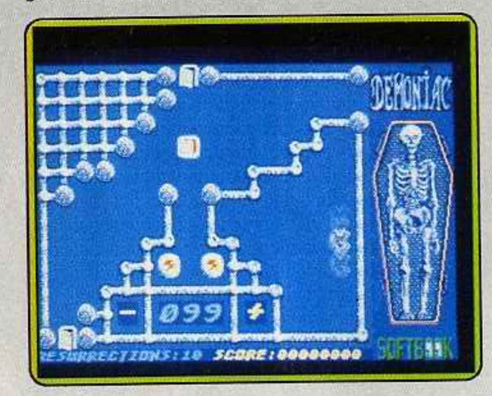


Type	**aventure/action**
Intérêt	**6**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	**C**

DEMONIAC

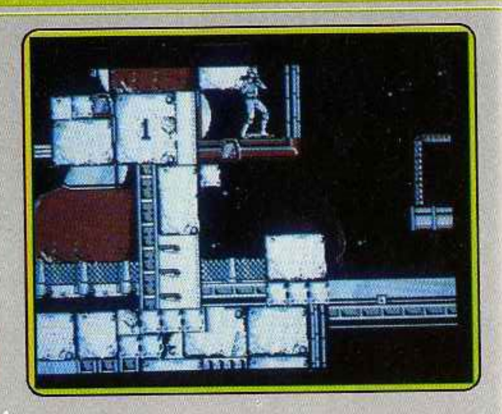
Hordes de démons

Le monde de Nova-Ann est la proie du masque de Nekron, le maléfique fils des ténèbres. Ce dernier est défendu par des serviteurs zélés aux noms apocalyptiques, Kyray, Cargyt, Arrbarr et Maarcy. Les sbires de Nékron hantent chacune des cent une cryptes macabres du monde Nova-Ann et y font régner l'effroi. Vous seul, sympathique petit magicien, disposez du courage et surtout des pouvoirs nécessaires pour défaire les forces adverses. D'une manière générale, vous devez chercher à récupérer



les trésors présents dans certaines cryptes, tout en prenant garde aux brutales agressions. D'autre part, il est extrêmement utile de récupérer des « idoles de la vie » qui vous donnent deux vies supplémentaires. Il faudra toutefois revenir à la grotte de départ pour en bénéficier. Pour vous défendre, vous disposez de sortilèges et d'une bulle d'énergie dans chaque pièce qui, une fois acquise, vous dote du pouvoir d'envoyer vos adversaires au néant.
Le logiciel dispose d'un éditeur de cryptes qui vous permet de créer les univers de votre choix. Les graphismes sont sobres mais de bonne qualité, surtout en ce qui concerne la clarté des décors. Les animations, quoiqu'un peu saccadées, sont efficaces et particulièrement rapides. A noter l'exceptionnel soin apporté au manuel du jeu (douze pages). Un logiciel mariant habilement tactique et arcade. (Disquette Softbook pour *Atari ST*.) E.C.

Type	**action/stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**



BOB MORANE SCIENCE FICTION

Aventure spatiale

La version *PC* du *Bob Morane Science Fiction* est réussie. En effet le logiciel repose sur l'animation, sur le déroulement multidirectionnel de l'écran : vous devez repérer et éliminer vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent. Les graphismes, très lisibles, de structure de base spatiale, résistent bien à la rude épreuve du passage par la carte CGA. La musique et le bruitage concourent à l'esprit du jeu. Munissez-vous d'un bon joystick, faute de quoi, tant au clavier qu'avec un manette alanguie, le jeu sera injouable, car trop difficile. Versions *Atari ST*, *Amstrad CPC* et *Thomson* testées en page 44 du n° 51. (Disquette Infogrames pour *IBM PC* et compatibles.) D.S.

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

RED L.E.D.

Des mondes mystérieux

L'action se situe dans une grille constituée de trente-sept hexagones interconnectés dont chacun représente un monde différent. Votre but est de former une ligne continue d'un bord à l'autre de cette grille en libérant ceux qui se trouvent le long de ce passage. Pour cela, vous disposez d'une heure de temps réel et de trois robots de combat dotés de qualités spécifiques. Les mondes présentent de multiples dangers (lacs



d'acide ou pentes menant à des précipices), et sont infestés de gardiens hostiles. Vous choisissez un hexagone et vous y téléportez le robot de votre choix. Vous devez découvrir et ramasser les quatre pôles d'énergie qui s'y trouvent. Lorsque vous y parvenez le monde est libéré et vous pouvez passer au suivant.
Red L.E.D. est un jeu très original qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Les décors sont excellents, le scrolling multi-directionnel fluide. Ce programme très riche présente un grand nombre de tableaux et une action variée dont vous ne vous lasserez pas rapidement. Une réussite. (Disquette Starlight pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type ____ **action**
Intérêt ____ **15**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ **B**

720 °

Promenade en skate

Vous allez vous balader dans une ville en planche à roulettes en évitant les vélos,



motos et autres cycles qui risquent de vous renverser si vous n'y prenez pas garde. Vous pouvez aussi en profiter pour ramasser les billets de banque qui traînent. Mais le but du jeu est surtout de montrer votre adresse en skate et de réaliser des figures difficiles. Vous acquerrez alors des points qui vous permettront de rentrer dans les parcs de patinage. Chaque parc offre sa propre discipline de compétition : descente, saut, slalom et rampe. En fonction de votre score, vous gagnez médaille et argent liquide. Avec cet argent, vous achetez un meilleur équipement et améliorez de cette façon vos performances.



La réalisation du jeu est bonne. Les graphismes 3 D de la ville sont assez variés et bien rendus et les scrollings réguliers. Le skate réagit rapidement aux commandes et son animation est fluide. Les bruitages sont très simples. Version *CPC* testée en p. 38 du *Tilt* n° 51. (K7 Atari pour *Spectrum*.) J.H.

Type ____ **action**
Intérêt ____ **13**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★
Prix ____ **B**

Version C 64

Devenir champion du monde de Skateboard sans plaies ni bosses, telle est l'offre faite par ce logiciel. Vous évoluez en planche à roulettes parmi un grand nombre d'obstacles destinés à parfaire vos réflexes avant l'ultime figure : le 720°. Les graphismes sont moyens mais bien colorés. L'animation donne de bons résultats (belle évolution). (Disquette US Gold pour *C 64*.) E.C.

Type ____ **action**
Intérêt ____ **13**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ **B**

MORPHEUS

Vaisseau de l'espace

Voici enfin le nouveau programme d'Andrew Braybrook, dont les deux derniers space invaders, *Uridium* et *Alleykat*, sont devenus des classiques du genre. *Morpheus* présente cinquante univers composés d'un noyau qui disparaît lorsque vous détruisez les éléments qui gravitent autour de lui. Il lâche alors des triangles qui vous rapportent points et argent. Ensuite, votre vaisseau revient à sa base et vous pouvez acheter de nouveaux équipements que vous adaptez sur votre engin avant de repartir vers un autre univers. *Morpheus* est



un logiciel original et très élaboré. Ce n'est pas un « shoot them up » même si on passe la plus grande partie du jeu à tirer sur tout ce qui bouge. En fait, la stratégie tient un rôle déterminant dans ce programme et le succès dépend des choix que vous faites entre les équipements proposés. Les labo-



ratoires de recherche mettent en vente leurs nouvelles découvertes en cours de partie mais attention, passé un certain stade, vous ne pouvez plus modifier votre vaisseau. Certaines améliorations vous seront extrêmement utiles alors que d'autres n'offriront que peu d'intérêt. Il vous faudra de nombreuses heures de jeu avant de vous y retrouver. Braybrook, toujours égal à lui-même, a fait une réalisation irréprochable. Tout est parfait : les graphismes sont superbes et s'accompagnent d'une très bonne utilisation des couleurs, l'animation est rapide et le scrolling multidirectionnel d'une fluidité exemplaire. *Morpheus* est un logiciel inclassable qui ne ressemble à aucun autre. Certains crient au génie alors que d'autres le trouvent décevant. Essayez-le donc avant de l'acheter ! (Disquette Hewson pour *Commodore 64*.) A.H.L.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

ROADWAR EUROPA

La guerre des gangs



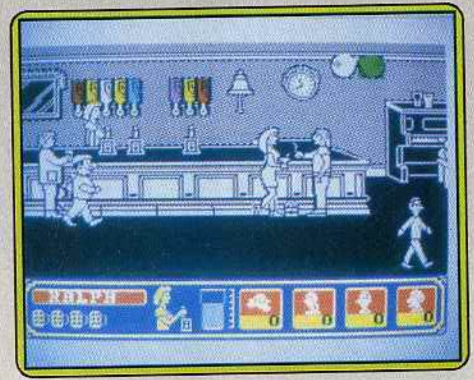
Voici la suite de *Roadwar 2000* testé dans le n° 38 de *Tilt*. Bâti sur un nouveau scénario, la mission se déroule exactement comme dans la version précédente. Ce wargame est complexe (il faut constituer un gang et lutter contre de nombreuses bandes rivales) mais très accessible. Le décor mis en place sur *Amiga* est très attrayant : la carte sur laquelle évolue votre équipe est détaillée et montre clairement la topologie du terrain d'action. Quant au bruitage, il se résume à quelques témoins sonores.
Une partie convaincante et surtout très maniable. (Disquette SSI pour *Amiga*.) O.H.

Type	***stratégie***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	***C***

COMPENDIUM

Jeux de société

Ce logiciel est composé de quatre jeux différents pour jouer seul ou entre amis (jusqu'à quatre joueurs). *Serpents et risques* est un jeu de l'oie doté de quelques innovations intéressantes. Outre les classiques échelles et serpents, vous aurez à subir les attaques de monstres et pourrez ramasser et semer les Hobbits de vos adversaires pour les retarder.
Ludo de Noël est un jeu classique de petits chevaux où les monstres viendront encore bloquer votre progression. Dans *Poussée de traîneau*, vous estimez l'élan nécessaire à donner au traîneau pour le faire parvenir dans l'une des dix divisions, sans qu'il dépasse la dernière ni qu'il s'arrête entre deux divisions. Vous disposez de trois essais pour totaliser le score le plus élevé.



Enfin dans *Boissons pompettes*, vous rattrapez au vol les verres que Tiddy lance en l'air après les avoir vidés.
En dehors de *Poussée de traîneau*, un peu rudimentaire, les autres jeux sont dotés de graphismes agréables et d'une animation fluide et de qualité. Une très agréable musique, sur plusieurs voix dans la version 128 K, et différente



pour chaque jeu, accompagne tout le déroulement de l'épreuve. Un bon logiciel sans prétention, doté d'une notice en français. (K7 Gremlin pour *Spectrum*.) J.H.

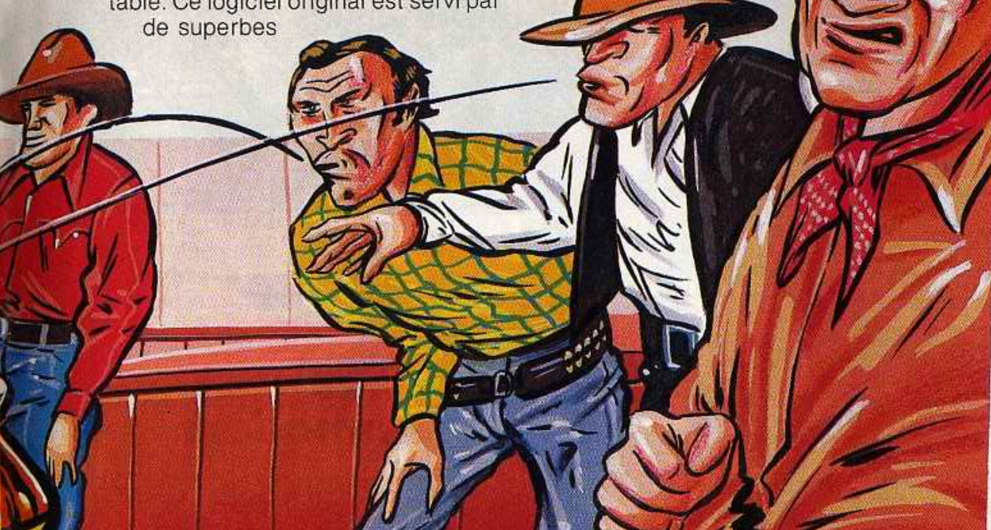
Type	***jeux de société***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

WESTERN GAMES

Loisirs de l'Ouest



Quels étaient les sports préférés des cow-boys ? La réponse nous est donnée avec humour dans ce surprenant programme multi-épreuves. Vous devez, tout d'abord, remporter une partie de bras de fer. Ce n'est pas chose facile, d'autant plus que votre adversaire profite parfois de la distraction de l'arbitre pour tricher. Ensuite, vous tirez au revolver sur des verres de bière ; le plus rapide est vainqueur. Dans la troisième épreuve vous devez reproduire des mouvements de danse rythmés par un piano bastringue. La compétition suivante est plus virile puisqu'il s'agit de cracher une chique dans un pot. Puis, il faut traire une vache et remplir une pinte de lait le plus vite possible. Après toutes ces épreuves épuisantes, il est conseillé de vous restaurer : un bol de ragoût, que vous devez terminer avant votre adversaire, vous attend sur la table. Ce logiciel original est servi par de superbes graphismes. L'animation et la bande sonore sont également de bonne qualité. Mais hélas, les concepteurs ont favorisé la réalisation aux dépens de l'intérêt de jeu. En effet, les commandes, beaucoup trop complexes, rendent *Western Games* très difficile. (Disquette Magic Bytes pour *Amiga*.)A.H.L.



Type	***multi-épreuves***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***C***

Version C 64

Les superbes graphismes sont le point fort de ce programme qui propose six épreuves originales. Le mode de contrôle trop complexe gâche un peu le plaisir. Mais les amateurs de programmes multi-épreuves trouveront ici un challenge à leur mesure. (Disquette Infogrames pour *C 64*.) A.H.L.



Type	***multi-épreuves***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

Version CPC

La version pour *Amstrad* n'a rien à envier aux précédentes. Sauf, bien sûr, les bruitages qui n'ont jamais été le point fort de cette machine. Mais l'on prend plaisir à jouer à ce jeu difficile mais original. (Disquette Infogrames pour *Amstrad*.) A.H.L.

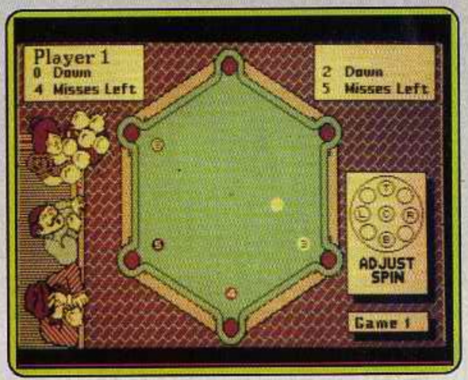


Type	***multi-épreuves***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

PUB POOL

Billard

Originale simulation de billard sur une table hexagonale, *Pub Pool* sur *PC* remplit agréablement ses objectifs. Malheureusement,



notre version refusait obstinément de fonctionner au joystick ; nous avons donc essayé le contrôle par le clavier qui ne pose pas de problèmes.

Vous choisissez le point d'envoi de la boule blanche ainsi que la force de son impulsion et surtout son mouvement de rotation sur elle-même. Le son, à couper après la musique d'introduction, n'apporte pas d'informations. Découvrez les subtilités du billard, des rebonds pervers des petites boules sur les rebords de la table, en jouant seul ou à deux. (Disquette Mastertronic pour *IMB PC* et compatibles.) D.S.

Type	***simulation de billard***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***


AMIGA 500. POUR DÉLIRER
LE PHÉNOMÈNE!
OFFRE SPÉCIALE BUREAUTIQUE
les 3 logiciels 2990 F (T.T.C.)
Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.
Une unité centrale puissante
• Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3'' 1/2
3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique
• Daphné : graphique/animation
- coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
• Agnès : gestion video
- 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
- 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
- mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
• Portia : entrées/sorties
- synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves
Avec AMIGA 500, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.
AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).
Commodore
UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS
TÉL. 46 44 55 55
SAGHA

RAMPAGE

Pour semer la terreur

Voici enfin un programme pour les casseurs et les teigneux. Si vous êtes fatigué de jouer les héros chevaleresques et de délivrer les belles filles en détresse ou de sauver le monde une fois de plus, *Rampage* vous permettra enfin de libérer vos bas instincts. Cette reprise d'un jeu d'arcade met en



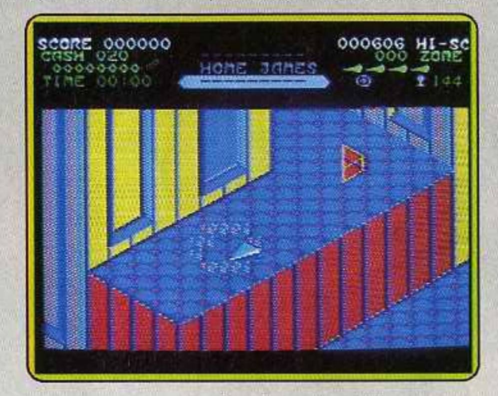
scène trois humains qui se transforment en monstres. Ville après ville, ils sèment la terreur et la destruction. Vous choisissez la créature qui vous semble être la plus terrifiante et les autres sont contrôlées par des partenaires ou bien par l'ordinateur. Le massacre commence, vous grimpez le long des immeubles en assénant de formidables coups de poings. Saisissez au passage les humains qui s'y trouvent, dévorez-les pour que votre niveau d'énergie remonte. Vous devez également détruire les voitures de police et les hélicoptères lancés à vos trousses. Lorsqu'il ne reste plus un immeuble debout, vous passez à une autre ville. Ce programme est vraiment drôle lorsque vous le jouez à plusieurs. En revanche, si vous êtes seul, l'action répétitive et le contrôle assez difficile du joystick vous lassent assez vite de ce jeu de massacre. Un programme original et amusant qui souffre d'un manque de variété. (Disquette Activision pour *Atari ST*.) A.H.L.

Type	**arcade**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

ZIG ZAG

Gigantesque labyrinthe

Aux commandes de votre vaisseau vous explorez un immense labyrinthe à la recherche de huit joyaux qu'il vous faut découvrir en moins de cent quarante-quatre minutes. Vous circulez au-dessus de longues avenues, bordées de buildings, qui se déroulent en un scrolling diagonal en 3D d'une fluidité remarquable. Les rues se croisent à angle droit et vous devez venir heurter, à la bonne altitude et sous un angle défini, les prismes qui se trouvent aux intersections afin d'effectuer un virage à 90°. Ce n'est pas facile, entrainez-vous pendant quelques parties. Durant votre exploration vous êtes attaqué par divers agresseurs que vous devez abattre. Leur destruction vous rapporte de l'argent avec lequel vous vous procurez des équipements, très utiles par la suite. Certains sont indispensables à la réussite de votre mission ; l'un d'entre eux, par exemple, vous donne une vision infrarouge permettant de vous diriger dans les zones non éclairées.
Ce programme très riche contient de nombreuses astuces et il n'est pas facile d'en venir à bout. Une option vous permet d'annuler tous les puzzles et de jouer



comme avec un simple « shoot them up ». Cette possibilité, peu courante, vous offre en fait deux jeux en un. *Zig Zag* est un programme très original et passionnant. (Disquette Mirrorsoft pour *C 64*.) A.H.L.

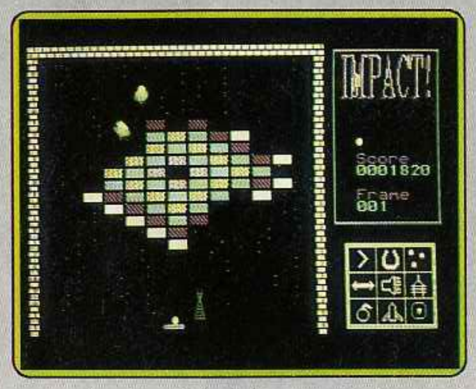
Type	**action/stratégie**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**



IMPACT

Au pied du mur

Un casse-briques classique mais très réussi. Adapté sur *PC*, il ne perd qu'une partie de ses qualités. Le son superbe est massacré, le graphisme reposant sur les effets de couleurs passe largement à la trappe. Mais l'animation, la variété des dizaines de tableaux, l'imagination jamais gratuite, mise



au service du plaisir de jouer, en font un logiciel appelé à durer. Le jeu au clavier, avec les deux touches « shift » et la barre d'espace est très agréable, exception qui confirme la règle proscrivant le clavier pour la commande des jeux d'action. Version *Atari ST* testée p. 67 du n° 49. (Disquette Audiogenic Software Limited pour *IBM-PC* et compatibles.) D.S.

Type	**casse-briques**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

CHUCK YEAGER'S

Simulateur de choc

Les simulateurs sont nombreux au portillon de la gloire, mais il y en a finalement peu d'élus. Depuis le mythique *Flight Simulateur II*, nous n'avons pas eu de produit en mesure de prendre la relève. *Chuck Yeager*, célèbre pilote d'essai aux USA, a donné son nom à un simulateur qui se révèle être un challenger de poids, bien que beaucoup plus modeste quant à ses ambitions. En effet, ce n'est pas une partie du territoire des USA que vous devez survolez, mais une surface carrée de 250 kms de côté comportant trois aéroports. Cette superficie s'avère parfaitement suffisante pour le domaine de prédilection de ce logiciel : l'acrobatie aérienne. En effet, après l'inévitable phase d'apprentissage, vous pourrez peut-être tenter des figures de voltige aérienne tel que l'Immelman ou le « huit cubain ». Vous pouvez aussi choisir par- ▸



mi les nombreuses options une compétition en parcours imposé qui vous permettra d'affronter le grand Chuck lui-même. Pour vos différents essais vous disposez d'une gamme de quatorze avions, allant du moulin à café de la Première Guerre mondiale, au jet surpuissant de l'aviation moderne. Bien que leurs conduites soient complètement différentes, il est dommage cependant que les tableaux de bord ne changent pas



en fonction de l'appareil. Les graphismes du logiciel rompent l'habituelle monotonie des simulateurs, en agrémentant les décors d'objets en surface pleine (pyramides, cubes géants) qui donnent à l'ensemble une tonalité réaliste. Les animations sont correctes compte tenu des contraintes de calcul du programme. Les bruitages sont excellents, rendant parfaitement compte des accélérations et même des décrochages de l'appareil. (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64.*) E.C.

Type	***simulateur de vol***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***



GUADALCANAL

Seconde Guerre mondiale

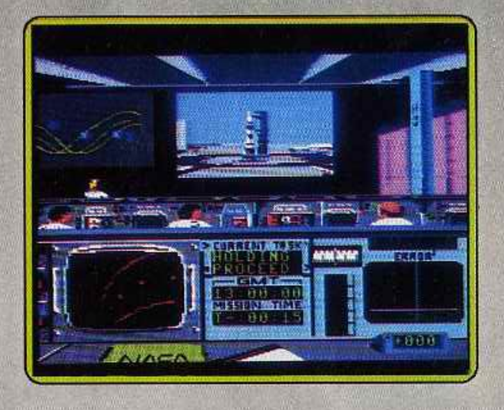
Vous contrôlez au choix les forces américaines ou japonaises qui se battent au cours de la Seconde Guerre mondiale pour la possession de l'île de Guadalcanal. L'écran est divisé en deux, la partie supérieure étant dévolue à la carte générale, aux icones et à la pendule, tandis que la moitié inférieure contient une zone agrandie de la carte et la zone de dialogue. Le contrôle des forces terrestres, maritimes et aériennes s'effectue très simplement à la manette de jeu, grâce à un choix d'îcones très complet. Déplacement des unités, attaque, retraite, fortification d'un camp, transfert d'une unité, réparation des dégats, approvisionnement, espionnage et contre-espionnage : une grande variété de situations, d'autant que la météo a aussi son importance.
Vous pouvez accélérer le déroulement et sauvegarder la partie en cours. Les graphismes sont très bien réalisés et tout-à-fait clairs. Les bruitages sont réduits mais cela n'a qu'une importance limitée dans ce type de jeu. Un très bon wargame pour joueurs débutants ou chevronnés. (K7 Activision pour *Spectrum.*) J.H.

Type	***wargame***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★
Prix	***B***

APOLLO 18

Allo ! ici la terre...

A notre connaissance, ce logiciel est le plus achevé des simulateurs de vols spatiaux. Votre mission se révèle en effet extrêmement complète et complexe par rapport aux autres productions du genre. La navette spatiale étant actuellement clouée au sol, vous devez décoller de Cap Canaveral, puis vous mettre en orbite autour de la terre afin de procéder aux manœuvres destinées à vous propulser vers la lune.
Vous passez ensuite à la phase d'alunissage. Les étapes ultérieures ne sont pas dépourvues de difficultés, ainsi, lors du retour, vous devez parvenir à arrimer votre module lunaire à la capsule en orbite autour de la lune. Ultime raffinement, le logiciel vous permet de faire une sortie dans l'espace, avec pour seule protection votre combinaison pressurisée.
Cette simulation est parfaite, enrichissante sans être rébarbative. En effet, toutes les phases du programme ont un corollaire graphique en temps réel. Les animations sont de qualité et les bruitages prenants. Ce programme est si intéressant qu'il fera l'objet d'un test approfondi lors de notre



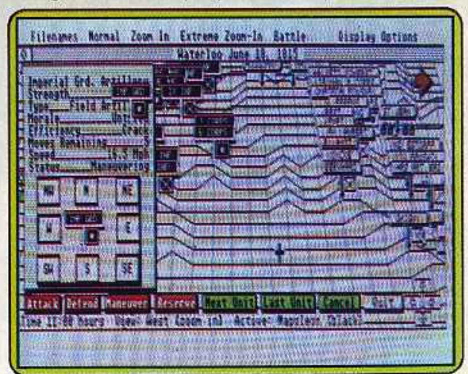
prochain numéro. (Disquette Accolade pour *Commodore 64.*) E. C.

Type	***simulation spatiale***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

UMS

Simulateur militaire universel

Voici un wargame révolutionnaire dont la conception a duré plus de sept ans ! Cela laisse présager de sa qualité... Vous pouvez simuler un conflit entre deux forces quelconques, tirées de l'histoire ou de votre imagination et qui prennent place sur un



champ de bataille en 3D. Dix-huit types d'unités sont prédéfinies mais vous pouvez aussi en créer d'autres. Il est aussi possible d'inventer son propre scénario, de se prendre pour le général Lee et d'aller combattre Alexandre à Waterloo, pourquoi pas. Nous reviendrons sur les infinies capacités de ce wargame dans le prochain numéro de *Tilt.* (Disquette Rainbird pour *Atari ST.*) ▶

LES VALEURS SÛRES

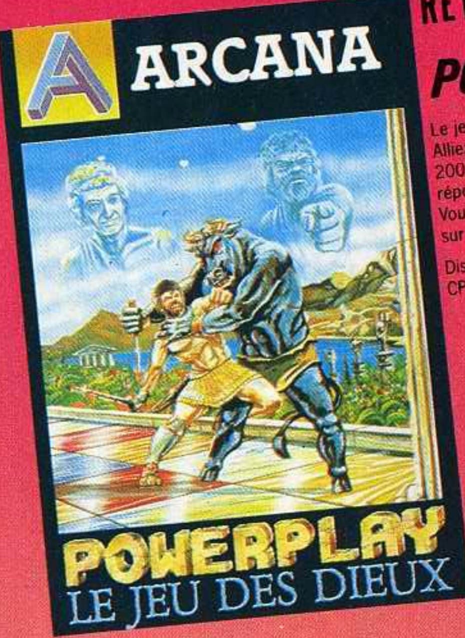


ACTION

BACKLASH

De l'arcade pure.
Un super hit européen.
Vos st et amiga poussés à leurs limites.
Retenez votre souffle et à vos joysticks.

Disponible sur ATARI ST et AMIGA.



REFLEXION

POWERPLAY

Le jeux que tout le monde doit posséder.
Alliez connaissances et stratégie.
2000 questions auxquelles vous devrez répondre afin d'être l'élu des dieux.
Vous pourrez créer vos propres fichiers sur les sujets de votre choix.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7 et disque.

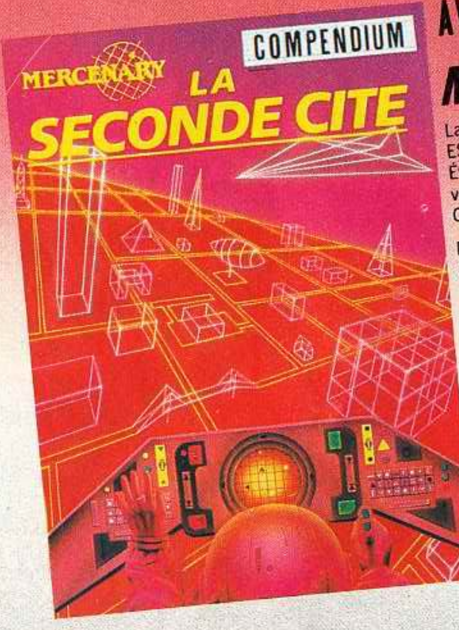


SIMULATION

ACE II

La suite du fabuleux ACE.
Vous devrez piloter votre F15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis.
Différents niveaux de difficulté, animation remarquable.
Attachez vos ceintures et foncez...

Disponible sur ATARI ST et IBM PC.



AVENTURE

MERCENARY

La version COMPENDIUM de mercenary.
ESCAPE FROM TARG + SECOND CITY.
Évadez-vous d'une des 2 cités à l'aide de votre vaisseau. Mais attention aux colonies CRAFT. Logiciel entièrement en français.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7, CBM 64 et 128, K7 et disque, ATARI XL, XE, K7 et disque.

Ces jeux sont disponibles chez tous les revendeurs.
Si toutefois vous n'arrivez pas à les trouver, commandez-les-nous directement. (port gratuit. Règlement par chèque bancaire).

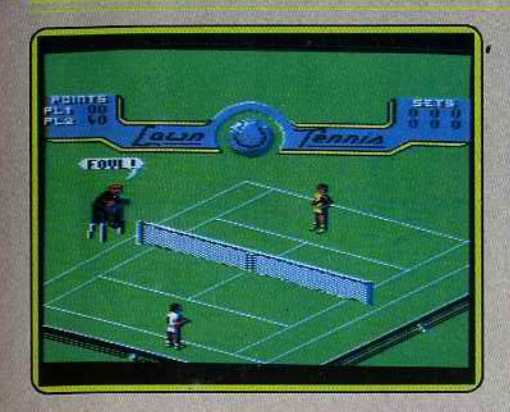
☐ Notez les quantités dans la case correspondante et retournez à
SUN SOFT
10 Rue Xavier Bichat
95150 Taverny

Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

	ATARI ST	IBM PC	AMIGA	CPC K7	CPC DISQUE	CBM K7	CBM DISQUE	ATARI K7	ATARI DISQUE
BACKLASH	195,00		195,00	-					
MERCENARY	240,00		240,00	95,00		140,00	170,00	140,00	170,00
POWERPLAY	195,00		195,00	95,00	145,00				
ACE II	195,00	195,00	-						
COMPUTER HITS*	290,00		290,00						

Nom : ______________ ADRESSE ______________

*Compilation de 4 mega hit



GRAND PRIX TENNIS

Wimbledon sous le clavier

Il est dommage que ce programme sorte bien longtemps après que la fièvre du tennis qui s'était emparée des micros soit tombée. Abandonnant la présentation classique de ce type de jeu (vu du dos d'un joueur), vous avez une vision en perspective de trois quarts du terrain et des joueurs, ce qui donne aux protagonistes une apparence de volume. Un grand nombre de mouvements sont possibles (avancées vers le filet, lobs, etc.). Les animations sont lisses et particulièrement rapides surtout en ce qui concerne les évolutions de la balle. Cependant, les bruitages font penser de manière insolite à une partie de ping-pong. On peut aussi regretter le manque de finition graphique : tel l'arbitre ressemblant à un têtard avachi, sur son siège. C'est vraiment dommage car le programme est de bonne qualité, et pourrait être à l'origine d'un renouveau du genre. (Cassette Mastertronic pour *Commodore 64.*) E.C.

Type	***simulation sportive***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	



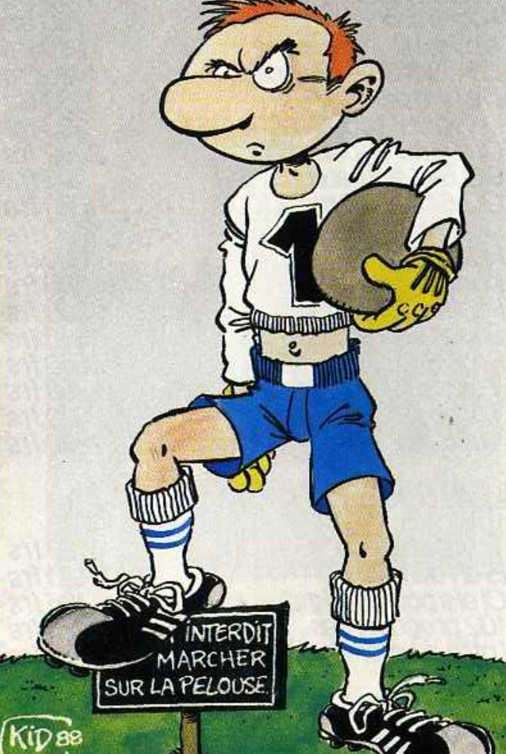
MATCHDAY II

Football

Coup d'envoi... c'est parti ! Dribbles, passes, shoots ou corners, cette simulation de football donne systématiquement le contrôle au joueur le mieux placé par rapport au ballon. L'animation précise traduit avec réalisme les mouvements et rebonds de la balle dont l'ombre permet de repérer facilement sa trajectoire. On regrette l'absence d'animation dans les rangs de supporters... Les bruitages spécifiques à chaque type d'intervention tiennent ici un rôle important. Le graphisme des décors est simple mais correct, bien que peu diversifié dans les couleurs. Les points noirs marquant le joueur qui mène l'action ne sont pas assez visibles. Il faut parfois chercher ses joueurs pendant quelques dixièmes de seconde, ce qui redonne le plus souvent l'avantage à l'adversaire ! Une simulation qui reste heureusement très ludique. (K7 Océan pour *Amstrad CPC.*) O.H.

Type	***aventure/football***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***





Version Spectrum

La version *Spectrum* reste de qualité très correcte. Le graphisme des joueurs n'est pas exceptionnel mais l'animation de ceux-ci est fluide et très précise, même si elle reste un peu lente. Le joueur concerné répond rapidement aux sollicitations de la manette de jeu. Les bruitages, apparemment digitalisés, ne sont pas une réussite (souffle important avec très peu d'autres bruits !). (K7 Ocean pour *Spectrum.*) J.H.

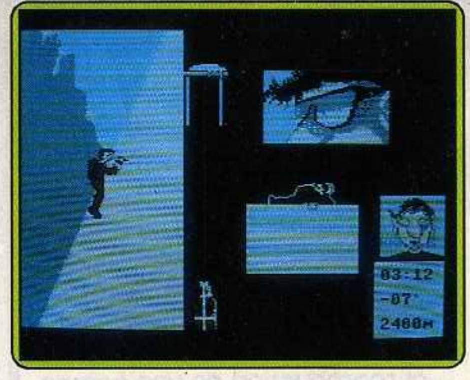
Type	***action/football***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

BIVOUAC

Haute montagne

Que reste-t-il d'un bon logiciel une fois adapté sur *PC* ? Pour *Bivouac* l'étendue du désastre est limitée.

Le terme « désastre » se justifie par le massacre de la musique de présentation, la disparition des bruitages (réussis sur les *CPC* et les *ST*), par la suppression du lever de soleil sur les montagnes en ouverture (cette journée suggérée par les jeux de lumière sur la glace, la neige et les rochers, constitue un point fort de la version *Thomson*). Néanmoins le jeu reste jouable, l'écran demeure lisible, tous les problèmes de stratégie et de tactique de la course, les paramétrages délicats des détails (horaires, contenu du sac), la variété des terrains, le contrôle précis des mouvements, surtout en phase d'escalade font de *Bivouac* une des plus originales simulations disponibles sur *PC*. Il n'existe pas un standard graphique *PC* mais les modes CGA, EGA, Hercules, et *PC 1512*. Chaque carte demanderait une reprogrammation. Les éditeurs renâclent devant l'effort, et CGA, EGA, ou *PC 1512*, vous verrez la même triste gamme de couleurs. Version *Thomson* dans



le n° 49 p. 72, *CPC*, n° 50 p. 37, *ST* n° 51 p. 38. (Disquette Infogrames pour *IBM-PC* et compatibles.) D.S.

Type	***sport (escalade)***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***C***

ALLO MICRO

Le spécialiste du 16/32 bits

8 avenue de Grande Bretagne, 66000 PERPIGNAN. Tél 68 34 24 40

Enfin une boutique branchée dans le MIDI, ne cherchez donc plus à PARIS ce que vous trouverez si près de chez vous...

ALLO MICRO est une boutique INFOMEDIA

MATERIEL AMIGA :

Amiga 500 + cable péritel	4690 frs
Amiga 500 + écran couleur 1084	7490 frs
Amiga 2000 + écran couleur 1084	15290 frs
Amiga 2000 XT disque dur 20 MO	26790 frs
Amiga 2000 AT disque dur 20 MO	29190 frs
Ecran couleur 1084	2950 frs
Lecteur supplémentaire A 1010	2090 frs
Extension mémoire A 501	1095 frs
Imprimante MPS 1250	2590 frs
Imprimante MPS 1500 C	3390 frs
Imprimante MPS 2000	6490 frs
Imprimante MPS 2010	7690 frs
Modulateur PAL A521	190 frs

LES PROMOS :

AMIGA 500 + écran 1084 + 1 joystick + 1 tapis souris + 3 Floopy Amiga + 3 Amiga Show

7490 frs

Imprimante citizen 120D (complète avec cable et interface Amiga 500/2000)

1990 frs

DISQUETTES VIERGES 3p 1/2 DF DD 12 frs

EXTENSIONS :

Lecteur externe 3p 1/2 extra-plat platine Nec 100% compatible	1790 frs
Genlock prolock composite	5990 frs
Genlock A 8600 professionnel	14990 frs
Extension 2 MO pour A 500	n.c

SERVICE :

Une équipe dynamique à votre service. S.A.V, formation, garantie sur site, assistance téléphonique.
Service digitalisation d'images et reproduction de vos écrans AMIGA sur imprimante couleur.
Nous consulter.

UTILITAIRES AMIGA :

Aegis draw +	*1950 frs*
Aegis sonix	*790 frs*
Amigatel + cable	*990 frs*
C.A.O 3 D en Français	*1490 frs*
Deluxe paint II	*1190 frs*
Digipaint (4096 couleurs)	*690 frs*
Digiview 2 pour 500/2000	*2280 frs*
GO 64 (émulateur C 64)	*790 frs*
GO 64 pour Amiga 1000	*1090 frs*
Maxiplan +	*1890 frs*
Maxiplan 500	*1390 frs*
Midi Interface	*590 frs*
Music studio	*350 frs*
Superbase en Français	*990 frs*
Page Setter en Français	*1690 frs*
Texcraft + en Français	*750 frs*
Turbo Drummer	*390 frs*
Vidéoscape 3D	*1590 frs*

LIBRAIRIE :

Trucs et astuces	*199 frs*
Bien débuter	*120 frs*
Clefs pour Amiga	*195 frs*
102 programmes	*175 frs*
Intro au systeme Amiga	*175 frs*

JEUX AMIGA :

Amiga Show	*99 frs*
Barbarian	*245 frs*
Bard's Tales	*290 frs*
Chess Master 2000	*290 frs*
Crazy cars	*290 frs*
Defender of the Crown	*380 frs*
DR fruit	*99 frs*
Flight Simulator II	*430 frs*
Floopy	*99 frs*
Giganoid	*290 frs*
Goldrunner	*260 frs*
Karate Kid 2	*250 frs*
King quest III	*340 frs*
Leader Board	*295 frs*
Marble Madness	*245 frs*
Moebius	*290 frs*
Mouse Trap	*165 frs*
Nibbly	*99 frs*
Powerplay	*235 frs*
Starglider	*255 frs*
Test drive	*345 frs*
The Pawn	*255 frs*
Western games	*255 frs*

Plus de 100 titres disponibles, nous consulter...

Envoyez vos commandes sur papier libre accompagnées du règlement par chèque.
Rajouter 30 frs de port pour les logiciels, et 150 frs pour le gros matériel.
ALLO MICRO VPC, boite postale 12, 66270 LE SOLER.



DEFLEKTOR

Action et réflexion

Ce logiciel original combine avec bonheur action et réflexion. La page de présentation qui vous permet de choisir vos options s'accompagne d'une très agréable musique jouée sur plusieurs voix. Le but du jeu est



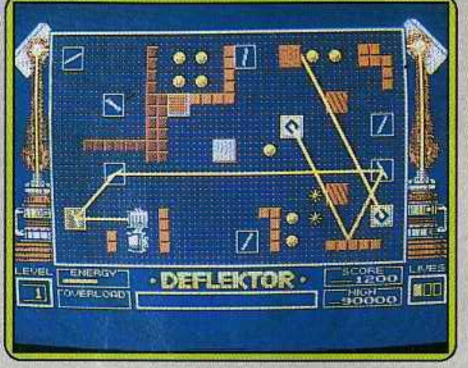
de compléter chaque circuit optique, en créant un chemin continu entre l'émetteur laser de départ et le récepteur. Bien entendu, de nombreux obstacles vont s'opposer au passage du faisceau laser. Pour moduler son trajet, vous disposez d'une série de miroirs dont vous devez ajuster l'angle pour renvoyer le faisceau dans la direction voulue. Vous pouvez aussi vous aider des autres éléments qui modifient la trajectoire de la lumière (polariseurs réflecteurs ou absorbants, fibres optiques), mais sur lesquels vous n'avez aucun moyen d'action direct. Deux autres éléments interviennent pour compliquer encore votre tâche. D'une part, l'énergie de l'émetteur laser diminue régulièrement en fonction du temps. D'autre part, il faut éviter la surcharge du laser qui a lieu en cas de réflexion sur sa trajectoire, de trop grande longueur du rayon et surtout si vous touchez une mine.

Les diablotins qui apparaissent dès le second niveau apportent leur lot de difficultés supplémentaires en modifiant l'inclinaison des miroirs que vous avez eu tant de mal à ajuster. Vous pouvez heureusement vous en débarrasser pendant quelques temps en leur tirant dessus. Ce jeu difficile demande un bon entrainement dès les premiers niveaux. Les tableaux sont variés et nombreux (soixante). Les graphismes et les bruitages sont simples mais cela n'a qu'une importance modérée dans ce type de jeu. Un excellent programme original à souhait, et doté d'une notice en français. (K7 Gremlin's Graphic, pour *Spectrum*.) J.H.

Type ________ ***stratégie***
Intérêt ________ ***15***
Graphisme ________ ★★★
Animation ________ ★★★
Bruitage ________ ★★★★
Prix ________ ***B***

Version CPC

Les tableaux de cette version *CPC*, sont moins « fouillés » et plus stylisés que ceux



de son homologue sur *C 64*. Un décor moins joli à regarder mais pourtant plus efficace à assimiler.

Le maniement du joystick est, de même, plus direct sur *CPC*, ce qui favorise encore la prise en main du logiciel. Seuls les bruitages souffrent (comme toujours...) de la comparaison. Un bon programme de stratégie et de logique. (K7 Gremlin's Graphic, pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type ________ ***stratégie***
Intérêt ________ ***13***
Graphisme ________ ★★★
Animation ________ –
Bruitage ________ ★★
Prix ________ ***B***



Version C 64

Ce scénario profite, sur *C 64*, d'un contexte graphique et sonore précis et donc propice à la concentration. Le décor est riche et coloré (peut-être trop...), les bruitages simples mais très « parlants ». Tout l'intérêt du jeu réside alors dans la stratégie qu'il développe, une stratégie complexe et surtout originale. Une fois n'est pas coutume ! (K7 Gremlin's Graphic, pour *C 64*.) O.H.

Type ________ ***stratégie***
Intérêt ________ ***13***
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ –
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***B***



THE MUSIC STUDIO

Salon de musique

Voici la version *Amiga* de ce kit d'aide à la composition musicale. Votre travail se découpe ici en deux phases essentielles : modification ou création d'instruments et mise en place de la partition. La synthèse sonore, tout d'abord, est très maniable mais assez restreinte. Il existe une quinzaine d'instruments pré-programmés qui s'affichent sous forme de courbes de fréquence et paramètres de « sustain » (durée du son), vibrato, puissance de sortie, etc. Toutes ces données peuvent être rapidement modifiées à la souris et testées à l'écoute. Impossible, en revanche, de modeler les courbes de fréquence ou de sélectionner une quelconque sonorité de percussion... Côté composition et mise en place de la partition, il suffit de promener le curseur sur la partition et de « cliquer » à l'endroit voulu pour valider une note, insérer des silences ou altérations. The *Music Studio* utilise une couleur différente pour chaque instrument. Cela permet de différencier parfaitement les pistes qui peuvent se croiser sur la partition. Il reste enfin un mode de composition plus visuel que réaliste (!) qui symbolise les notes par des rectangles plus ou moins grands selon la durée de la note. Cette représentation séduira les novices. Le principal atout de *Music Studio* réside dans sa maniabilité. Ses défauts : des sonorités de bases assez restreintes et un graphisme pas toujours très clair en ce qui concerne le tracé des partitions. Dernier point, la compatibilité MIDI qui permet de relier le programme à un synthétiseur via l'interface adéquate. (Disquette Activision pour *Amiga*.) O.H.

Type ***écriture musicale et synthèse sonore***
Intérêt ________ ***15***
Graphisme ________ ★★★
Animation ________ –
Bruitage ________ ★★★★
Prix ________ ***D*** ▶

6128 AMSTRAD. 3990F

Tout est compris sauf le vendeur.

3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom ______

Adresse ______

______

Code Postal ______ Ville ______

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD





METROPOLIS

Quête urbaine

Attention ! Nouveau, original, intéressant. Melbourne House édite une aventure dont la version *PC* est d'excellente qualité (à une réserve près).
Pour résumer l'intrigue, sachez que l'original du programme « Imagination » vient d'être volé dans les bureaux de la compagnie Industrial Concept and Design (IC&D). Vous, petit personnage entièrement animé, arpentez les rues et les souterrains de Metropolis, questionnez les habitants, robots et androïdes pour tirer ce mystère au clair. Les incessants bulletins d'information du réseau IC&D rendent compte de la progression de l'enquête.
L'animation et les graphismes de bonne qualité laissent cependant la vedette aux dialogues, remarquables par leur richesse (en anglais), leur humour, leur présentation dans des bulles de BD, entièrement dits par le synthétiseur vocal de la machine. La seule faiblesse de la version réside dans l'utilisation du synthétiseur vocal : le son du *PC* est déplorable, l'imagination et la vue doivent donc voler au secours des oreilles. Mais Melbourne House n'y peut rien.
Les graphismes très réussis « passent » bien sur le *PC 1512*, le scénario et la réalisation, plaisants et originaux placent *Metropolis* au nombre des meilleurs jeux sur *PC*. Nous attendons avec impatience les versions annoncées sur *ST* et sur *Amiga !* (Disquette Melbourne House pour *IBM PC* et compatibles.) D.S.

Type _____ *aventure*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

TURLOGH LE RODEUR

Ruse et séduction

Nous avions aimé la version sur *Amstrad CPC* (voir *Tilt* 51 p. 93). Le passage sur *Atari ST* accentue les qualités du logiciel : la musique rend mieux sur les sorties sonores du *ST*, les graphismes gagnent en netteté, le parti, excellent, d'organiser l'écran comme une page de miniatures au fond blanc, donne tout son intérêt, avec une bonne résolution. Enfin, le programme comprend quelques animations supplémentaires. Les phases de combats qui voient s'affronter de minuscules personnages dans les marges de l'écran ne sont toujours pas convaincantes.
Livré avec « La Sphère du Nécromant », une BD dont vous êtes le héros, de Cailleteau et Larnoy, *Turlogh*, mi-rôle, mi-aventure graphique, tire sa force de la cohérence d'un univers classique : une quête dans les châteaux, souterrains, campagnes, peuplées de monstres, nains, ogres, magiciens et magiciennes, avec comme armes le fer, les flèches, les sorts, la ruse et la séduction.



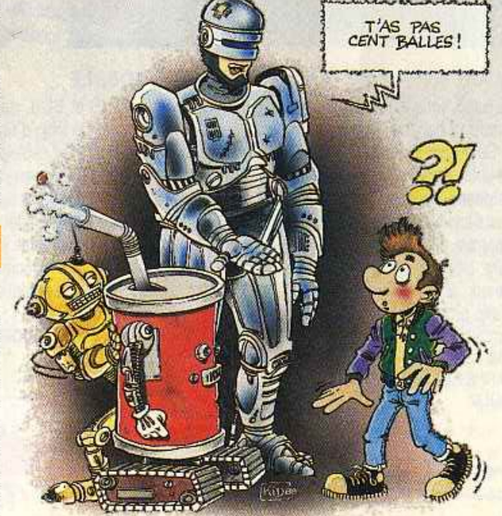
L'aventure assez simple, sans pour cela sombrer dans une excessive facilité, est plaisante à vivre. (Disquette Cobra Soft pour *Atari ST*.) D.S.

Type _____ *aventure/rôle*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

PROJECT STEALTH FIGHTER

Un avion du futur

Les simulations de combats sur micro seraient-elles prises dans le tourbillon de la course aux armements ? *F-15 Strike Eagle* de Micropose a en tout cas trouvé son successeur. *Project Stealth Fighter* place l'apprenti pilote aux commandes du F-19, un avion de combat dernier cri conçu pour avoir une signature radar minimum. Il n'est donc guère étonnant que la tactique d'approche des cibles à mettre en œuvre lors des missions vise précisément à déjouer les moyens de détection de l'ennemi. Le tableau de bord de l'avion dispose à cet effet d'un instrument de contrôle permettant d'évaluer sa visibilité électromagnétique. Les missions sont localisées dans quatre régions du monde : la Lybie, l'Iran, l'Europe centrale et l'Europe du Nord. Les auteurs du logiciel reprennent donc à leur compte les scénarios envisagés par les forces armées des USA. Le contenu et la difficulté de la mission sont paramétrables dans une large mesure : on peut choisir le niveau du conflit (guerre froide, conflit limité ou conventionnel), déterminer la virulence de l'ennemi et les conditions de pilotage. Dans un contexte de guerre froide, les missions de reconnaissance avec prises de photos aériennes sont les plus fréquentes. L'écran de contrôle affiche une carte décrivant le théâtre des opérations et permettant un repérage facile des objectifs. L'avion est commandé à l'aide du joystick et de trente touches du clavier principalement consacrées à la mise en action des armements, mais le réalisme du pilotage, renforcé par un bruitage réussi, ne fait pas trop les frais de l'orientation résolument guerrière du programme. (Cassettes ou disquettes Micropose pour *Commodore 64* prévu sur *PC* et *Amstrad*. Notice en anglais.) J.P.D.





Type _____ *combat aérien*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

SUB BATTLE SIMULATOR

Stratégie aquatique

Déjà testé en version *Mac* (*Tilt* n° 44) et *ST* (*Tilt* n° 45), *Sub Battle Simulator* arrive sur *C 64* pour le plus grand plaisir des amateurs d'action/stratégie sous-marine. Difficile de ne pas comparer ce programme à *Silent Service*, le titre sans aucun doute le plus célèbre du genre... Cette simulation reste en fait très semblable au Tilt d'or 86. Même mode de représentation des postes de ▶

DU NOUVEAU POUR LES MICROVORES

ENLIGHTENMENT DRUID II

BLACK LAMP

FLYING SHARK

BUBBLE BOBBLE

COMMODORE 64/128

BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bâteaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Bientôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

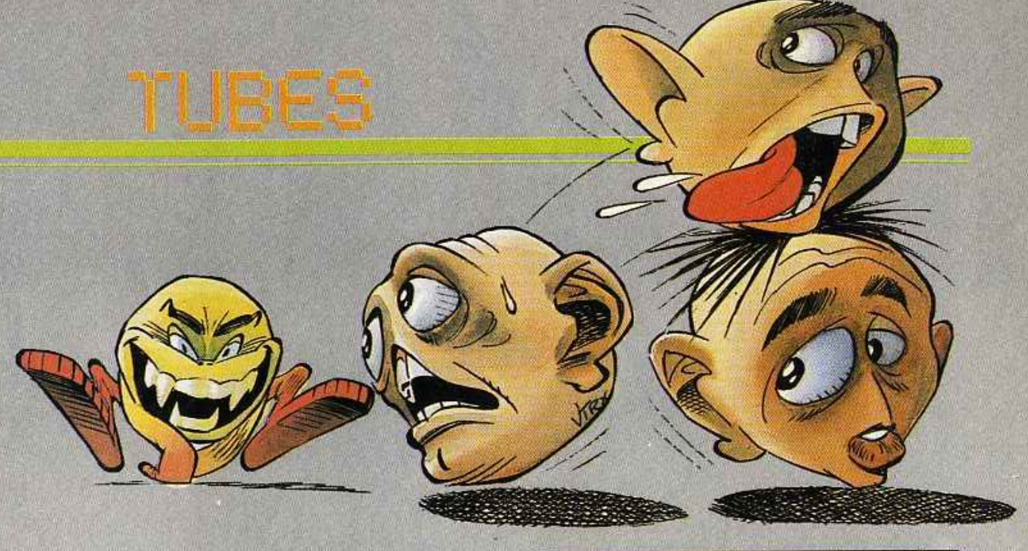
AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

ENLIGHTEMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.





contrôle, même utilisation du clavier et des armements. *Sub Battle* propose une stratégie plus complexe que celle de son confrère. Le jeu est plus difficile à vaincre et profite d'un radar réaliste, absent sur *Silent Service*. Impossible de retrouver le réalisme des graphiques et bruitages de *Silent*... Les couleurs sont, sur *C 64*, plus ternes et l'animation bien lente. Une bonne représentation des torpilles, pas de silhouette ennemie enflammée ou d'approche sonore de l'adversaire. *Sub Battle Simulator* tire alors tout son intérêt de la complexité de son jeu, du nombre impressionnant d'ennemis qu'il



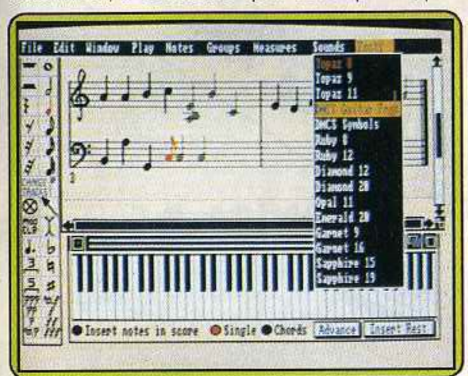
met en place. Un programme captivant dont le seul défaut est la lenteur de l'interprétation des commandes. (Disquette Epyx pour *C 64*.) O.H.

Type — ***simulateur de combat sous-marin***
Intérêt — ***15***
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***C***

DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET

Outil de composition

Deluxe Music Construction Set est un outil de composition musicale très performant. Par simple maniement de la souris (choix sur menus déroulants et icônes), vous mettez en place les notes et altérations sur la portée. Il est ensuite possible de sélectionner diverses sonorités, de « couper/coller » certains passages, d'insérer à l'ensemble des variations de volume, de tempo, etc. A noter enfin que ce programme est compatible MIDI, c'est-à-dire qu'il est capable, par



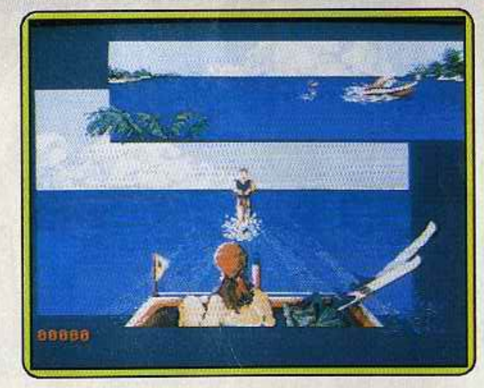
le biais d'une interface, de piloter un synthétiseur. Nous détaillerons les capacités de cet excellent logiciel de MAO dans le prochain numéro de *Tilt*... (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*.) O.H.

Type — ***création musicale***
Intérêt — ***17***
Graphisme — ★★★★
Animation — –
Bruitage — ★★★★★
Prix — ***F***

LES DIEUX DE LA MER

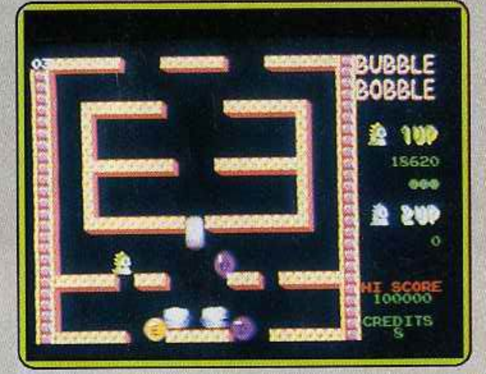
Surf à gogo

Déjà testée sur *Amstrad CPC* (voir *Tilt* n° 47 page 67), cette simulation de ski nautique comporte des épreuves de saut, de slalom et de figures libres pouvant être disputées par trois joueurs. Curieusement, les différences entre ces deux versions ne sont pas flagrantes, sans doute parce que le jeu bénéficiait déjà sur *CPC* d'une qualité de



graphisme inhabituelle pour cette machine. Sur *ST*, l'animation gagne un peu en fluidité et le graphisme en finesse tandis que le bruit des vagues qui accompagnait la compétition est ici remplacé par une musique ininterrompue, d'ailleurs identique à celle de la version pour *CPC*. Sur *ST* comme sur *CPC*, on est en présence d'un jeu original et bien réalisé dont l'intérêt se manifeste surtout lors de l'affrontement de plusieurs joueurs. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*. Notice en français.) J.-P.D.

Type — ***simulation sportive***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***C***



BUBBLE BOBBLE

Bulles en folie

Voici enfin la version *ST* de cet excellent jeu d'arcade qui a fait la joie des possesseurs de « 8 bits ». On prend toujours autant de plaisir à emprisonner les ennemis dans des bulles tout au long des cent tableaux qu'offre ce programme. L'action, simple et rapide, est distrayante et on découvre sans cesse de nouveaux objets aux pouvoirs surprenants.
Les graphismes sont jolis, l'animation rapide et précise et la bande sonore agréable. Un bon jeu d'arcade amusant et sans prétention avec un plus : la possibilité de jouer à deux simultanément. (Disquette Firebird pour *Atari ST*.) A.H.L.

Type — ***arcade***
Intérêt — ***15***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — ***C***

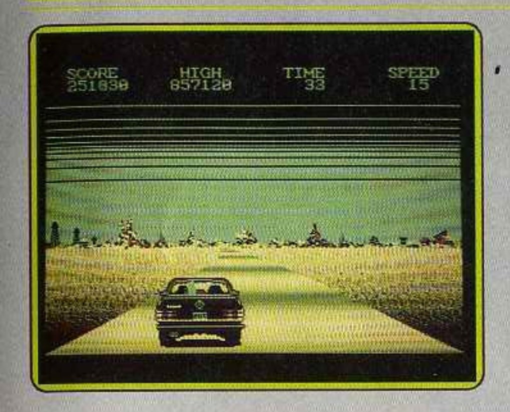
CRAZY CARS

Course automobile

Crazy Cars est le plus rapide des programmes de course automobile sur *PC*.
Pour qui connaît les superbes versions *ST* ou *Amiga* (*Tilt* 50 p. 38), l'affichage de la page de présentation crée un traumatisme. Comment cette horreur de peintures rouges et jaunes écrasées, style serviette de bébé après le repas, c'est *Crazy Cars ?* Oui, mais il faut vite rentrer dans le jeu, et la qualité du programme reprendra le dessus. Chaque tour semble aller plus vite que le précédent. Tous les quelques tours, vous changez de voiture. Impossible de modifier ▶



AMIGA
COMMODORE
REVUE
SPECIAL
USA
EXCLUSIF :
LE PERE DE L'AMIGA PARLE
C64 : L'AMI FIDELE
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
28 F
LA REVUE DES ORDI
28, AMIGA, P.C.
N° 1 EN KIOSQUE
LE 25 MARS
ENFIN LE MAGAZINE DES ORDINATEURS
COMMODORE C64/128, AMIGA, P.C.



la vitesse, impossible aussi de sortir de la route : les pneus crissent, la vitesse tombe, mais pas d'explosion spectaculaire. La grande originalité réside dans les montées et descentes, bosses du trajet qui vous lancent en l'air, sans possibilité d'influer sur la trajectoire du véhicule, ce que la remarquable animation rend parfaitement. Les bruitages vont à la limite (fort basse) de ce qui est possible sur les *PC*. (Disquette Titus pour *IMB PC* et compatibles.) D.S.

Type ______ ***course de voitures***
Intérêt ______ ***17***
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ ***C***



CLEVER & SMART

Mortadel et Filémon

Avec ce jeu, vous prenez en main les destinées et surtout l'enquête de deux agents très spéciaux, chargés de retrouver les traces d'un savant génialement fou, le Dr Bactérie. Les fanas de bandes dessinées reconnaîtront sans difficulté les personnages de ce logiciel, dont les noms en France sont Mortadel et Filémon. La loufoquerie est l'un des éléments les plus cultivés dans ce programme. C'est ainsi que pour retrouver notre savant (indispensable à la sécurité nationale) vous devez fouiner dans la ville mais aussi participer à des courses d'escargots, en étant vous-même l'un des gastéropodes. Ce phénomène s'explique du fait que l'un des membres de votre duo de choc est pourvu d'une exceptionnelle habileté à se déguiser. A tel point que lors de la course, les seules anomalies qui permettent de le repérer sont son gros nez et ses lunettes. Vous pouvez aussi, affronter, dans votre quête d'indices, la furie d'écoliers ou encore l'obscurité des canalisations de la ville. Prenez garde cependant, car le parti adverse n'est pas sans réaction, pour preuve les bombes, qu'à certains moments vous devez désamorcer.
Les graphismes sont de très bonne qualité, à la fois fins et colorés. Les animations, quoiqu'un peu frénétiques dans certains cas, ne nuisent pas à l'ambiance comique, les bruitages sont simples et efficaces. Un habile compromis entre arcade et aventure. (Disquette Magic Bytes, pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type ______ ***arcade/aventure***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

WIZBALL

Couleurs et vie

On attendait avec impatience l'arrivée sur *ST* de *Wizball*, l'un des meilleurs jeux d'action sur *Commodore 64*. Dans ce programme très original, vous tenez le rôle de Wiz, le sorcier, dont l'objectif consiste à redonner la couleur et la vie aux huit niveaux qui composent son univers. Votre priorité doit être de valider, à deux reprises, la première icône afin de maîtriser votre déplacement. Ensuite, vous faites appel à Nifta le chat pour faire face ensemble à de nombreux agresseurs.
La version pour *ST* bénéficie de bons graphismes et d'un scrolling fluide. L'action, rapide et prenante, est hélas plus difficile à cause de la lenteur de réaction de votre personnage, ce qui le rend plus vulnérable aux attaques de ses agresseurs. C'est là le seul défaut de cette version, mais ce niveau de difficulté, inutilement élevé, pourra rebuter certains. Néanmoins, après un solide entraînement, on trouve de nouvelles tactiques qui permettent de pallier cet inconvénient. Cette version n'offre pas le même intérêt de jeu que celle du *Commodore 64*, mais elle reste passionnante pour peu qu'on veuille s'accrocher. (Disquette Ocean pour *Atari ST*.) A.H.L.



Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ ***C***

SKYFOX 2

Xenomorphs en vue

Electronic Arts crée la surprise en nous offrant la suite de *Skyfox* qui n'avait pas été annoncée. Cette fois-ci, l'action ne se situe plus à la surface d'une planète colonisée, mais dans une galaxie, parsemée de bases spatiales, où les forces de la fédération affrontent une race extra-terrestre : les Xenomorphs. Vous tenez le rôle d'un pilote de la fédération et vous choisissez l'une des dix missions, plus ou moins dangereuses, qui vous sont proposées. Le scénario, très




THE TRAIN
AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE – D'ACCORD.
SE FAIRE PRENDRE – NON MERCI!
C64/128
THE TRAIN
ACCOLADE
ACCOLADE
ONLY YOU CAN STOP IT
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT
ATTAQUER LE TRAIN, LE DÉFENDRE, ET
SURVIVRE, C'EST DE LA VÉRITABLE ACTIO
PIEGES, EMBUSCADES ET SABOTAGE DA
CHAQUE GARE, SUR CHAQUE PONT ET A
CHAQUE INTERSECTION. FAITES LE PLEIN
CHARBON ET D'EAU. INTERCEPTEZ LES
RAPPORTS DE L'ENNEMI POUR
PROGRAMMER VOTRE VOYAGE.
DISPONIBLE SUR:
C64 DISQUETTE
C64 CASSETTE
En vente
dès à présent
ELECTRONIC ARTS®
VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™
UBI
1 Voie Felix Eboue 94000 Creteil
TEL. 43.39.23.21
ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ELECTRONIC ARTS LTD. NOS LOGICIELS SONT DISPONIBLES SUR LA PLUPART DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, F-94021 CRETEIL CEDEX, TÉL. 43.39.23.21.



élaboré, présente des actions situées à différentes périodes du conflit entre les deux races. Vous pouvez ainsi participer aux premiers accrochages, escorter l'ambassadeur à la conférence de paix et le protéger s'il s'agit d'un piège, ou bien, une fois la guerre déclarée, aller espionner les communications du quartier général ennemi. Malgré cette grande variété de scénarios, la majeure partie de l'action consiste à voyager dans l'espace en évitant les astéroïdes et en détruisant les vaisseaux Xeno. Les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, mais E.C.A. nous a déjà offert mieux. *Skyfox 2* est un bon « shoot them up », dans la lignée de *Star Raiders*, avec des éléments de stratégie. (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64*.)A.H.L.

Type	**action/stratégie**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

SUPER SPRINT

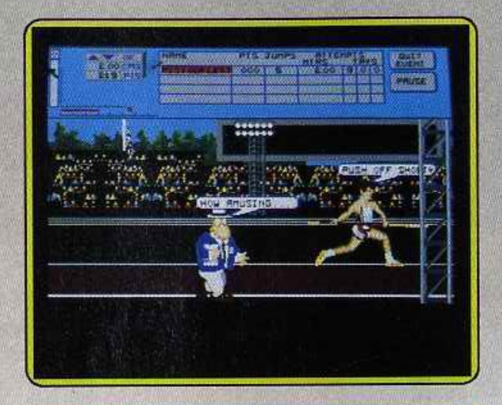
Les as du volant

Après les décevantes conversions du célèbre jeu d'arcade sur *Atari* huit bits on ne peut qu'être agréablement surpris par la version *ST* qui a su conserver les qualités de l'original. Tout d'abord, une grande nouveauté : trois joueurs peuvent s'affronter dans cette épreuve automobile. Deux véhicules sont contrôlés par les joysticks et le dernier par l'intermédiaire du clavier. Vous sélectionnez le nombre de participants puis vous choisissez l'un des huit circuits proposés. Les parcours variés sont pimentés par la présence de portes ainsi que par des



bonus qui apparaissent régulièrement sur la piste. Prenez-en trois et vous pourrez ensuite améliorer les performances de votre voiture.
Les graphismes sont agréables et l'animation de bonne qualité. Mais le point fort de cette réalisation est la grande précision des commandes qui vous permet un parfait contrôle de votre véhicule. Ce qui n'est pas le cas dans les nombreux programmes qui s'inspirent de *Super Sprint*. (Disquette Electric Dreams pour *Atari ST*.) A.H.L.

Type	**course automobile**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**



ARENA

Athlétisme

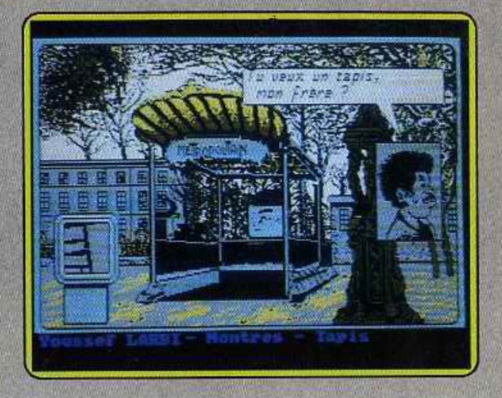
Six épreuves d'athlétisme au programme : cent mètres, saut en longueur, en hauteur, saut à la perche, lancer du poids et du javelot.,. *Arena* tire son seul intérêt de la qualité et du réalisme de l'animation de votre sportif. Le personnage est grand (sa taille équivaut à la moitié de l'écran) et ses mouvements aussi détaillés que possible. C'est malheureusement la seule qualité réelle du programme !
Le bruitage est trop simple (acclamations de la foule) et l'effort du sportif se réduit, de votre côté de l'écran, à un triste maniement « parkinsonien » du joystick ! (Disquette Psygnosis pour *Amiga*.) O.H.

Type	**athlétisme**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	**C**

LES RIPOUX

Pas très honnête

Flic véreux, vous arrondissez vos fins de mois en rackettant des petits truands. Pour plus de détails concernant le scénario, voir le test de la version sur *ST* dans la rubrique « SOS Aventure » de ce numéro.
Les graphismes sont fins mais les couleurs pâtissent des limitations du *PC* (quatre couleurs en mode CGA). Vous avez cependant le choix entre des palettes de quatre cou-



leurs différentes. Ce qui donne aux paysages parisiens, une tonalité peu habituelle. L'environnement musical de fond est lui aussi amoindri par rapport à la version *ST*. Compte tenu des possibilités du *PC*, l'adaptation des *Ripoux* y est cependant réussie. (Disquette Cobra Soft, pour *PC*.) E.C.

Type	**aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	**C**

THE FINAL TRIP

Etat de guerre

Ce très classique combat spatial ne met en place aucun décor. C'est sur un fond noir uniforme que descendent, par vagues successives, des ennemis de formes et de puissances variées. La stratégie est entièrement liée à la reconnaissance de vos adversaires : si certains peuvent être anéantis d'un tir laser, d'autres sont indestructibles. Chaque niveau de jeu se termine par l'approche d'un vaisseau « mère » qu'il est possible de vaincre pour peu que l'on affiche un certain score... Rien de bien extraordinaire en fait : les bruitages sont répétitifs, le graphisme des sprites relativement simple. Seule l'animation des vaisseaux et la difficulté globale de la mission ont de quoi séduire les amateurs. (Disquette Softgang/Anco pour *Amiga*.) O.H.

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**





FLYING SHARK

Les requins ailés

La trame du logiciel est simple, vous êtes un pilote de la Seconde Guerre mondiale. L'équilibre des forces n'est pas en faveur de votre camp. Aussi votre état-major décide de vous envoyer en mission (il doit vous prendre pour un kamikaze) afin d'écraser au mieux les forces ennemies. Après le décollage, riche en détails, vous vous trouvez directement aux prises avec des agresseurs aussi différents que nombreux. Les décors sont variés et détaillés : complexe militaire, survol de la mer, sombres forêts. Tous ces décors sont truffés d'ennemis (avions, tanks, vedettes côtières). Les graphismes du logiciel sont moyens, alors que les animations sont excellentes (grande maniabilité de votre appareil, grand nombre d'animations simultanées). Les bruitages sont convaincants, mais c'est surtout la musique qui est un délice pour les oreilles. La version *Amstrad CPC* sera testée dans notre prochain numéro. (Disquette Firebird pour *Commodore 64*.) E. C.

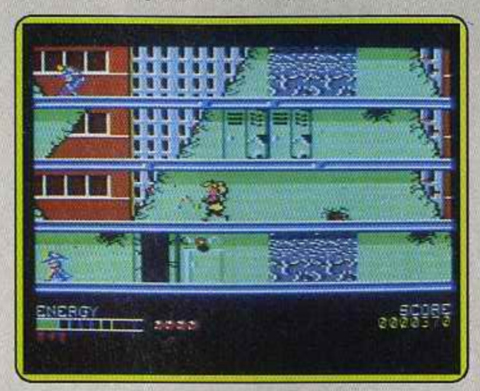
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

PSYCHO SOLDIER

Athéna

La sorcière guerrière de l'antiquité grecque reprend du service dans le monde de la micro. Ça n'est pas le seul grand changement puisque la déesse a troqué la chasteté contre un amour transi pour une créature de la gente masculine. En effet, c'est lui qui constitue le but de la quête d'Athéna. Cette dernière s'est mise en tête de secourir son beau contre le nombre impressionnant de monstres qui le retiennent prisonnier. Vous devez donc progresser dans un nombre considérable de décors (six niveaux avec chacun trente écrans).

Les graphismes de ce logiciel sont loin d'égaler le haut niveau général des productions sur le *C 64*. On peut même crier à la supercherie en comparant la superbe créature bodybuildée de la jaquette avec sa pitoyable homologue du programme (style Peanut's). Les couleurs ne sont pas utilisées avec davantage de bonheur. Les animations sont cependant rapides, nombreuses, et d'une fluidité acceptable. L'environnement musical donne une tonalité trépidante au logiciel, alors que les bruitages



peuvent être qualifiés de simplets. Deux ans auparavant ce logiciel aurait donné satisfaction, mais malheureusement pour lui la barre est désormais placée beaucoup plus haut. Il faudrait à Athéna les ailes de Cupidon pour la franchir... (K7 Imagine pour *Commodore 64*.) E.C.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***

ANDY CAPP

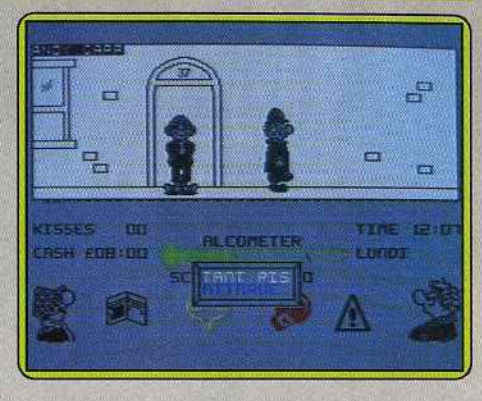
Toujours au chômage

Voici enfin une adaptation de la célèbre bande dessinée anglaise, pleine d'humour : « Andy Capp ».

Le anti-héros par excellence, passe son temps dans les pubs à boire, à jouer aux fléchettes, à courir le jupon et à se battre tandis que Flo, sa femme, travaille pour faire vivre le ménage. Le jeu commence alors qu'Andy s'est fait voler son chèque de chômage. Il doit le retrouver avant la fin de la semaine et pour cela il circule en ville et interroge tous les personnages qu'il rencontre afin de découvrir qui est le voleur. Au cours de ses recherches, il doit éviter l'agent de police ainsi que le collecteur de loyers qui le poursuivent.

Sa première visite sera, bien sûr, pour le pub, afin de remonter son niveau d'ébriété qui est indiqué dans le bas de l'écran. Si celui-ci tombait à zéro ce serait alors la fin de notre anti-héros.

Le point fort de ce programme repose sur les graphismes, très fidèles à la bande dessinée. Tous les personnages sont présents et l'humour est au rendez-vous. Ce logiciel d'arcade/aventure est amusant mais l'on peut tout de même lui reprocher des longueurs au niveau de l'action : il faut souvent marcher longtemps avant de rencontrer un autre personnage. Un programme qui



séduira les fans d'Andy. (Disquette Mirrorsoft pour *Commodore 64*.) A.H.L.

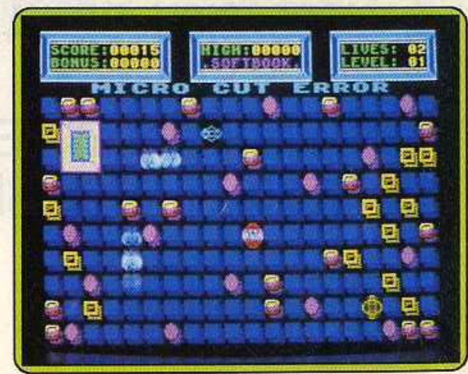
Type	***arcade/aventure***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

BRAIN POWER

Aventures électriques

Vous êtes sur le front d'une terrible bataille qui prend place dans les circuits d'un ordinateur. Votre mission consiste à reprendre le contrôle du complexe connu sous le nom de Brain Power. Des créatures aussi étranges que dangereuses parcourent les différentes structures des circuits (Planitron). Chacune des créatures qui hantent le Planitron a des caractéristiques particulières. Les Glaukoïds globuleux provoquent votre destruction si, en vous déplaçant, vous les touchez. Récupérez les Ramms (sorte de pastilles d'énergie) et mettez à zéro les compteurs de polarité du Planitron avant de passer au niveau supérieur. Graphiquement ce jeu est une réussite sur *Thomson*, les créatures sont dessinées avec précision et humour. Les animations sont rapides et spectaculaires. Les bruitages sont simples mais compte tenu des possibilités de la machine, c'est excellent. Un bon jeu malgré la complexité de ses règles. (Disquette Softbook pour *TO9*.) E.C.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



EN MARS SUR LE 36.15 CODE TILT

LES RUBRIQUES VEDETTES

SOS AVENTURE, LE CATALOGUE DES SOFTS, LES INFOS, LE FORUM DES LECTEURS, LES PETITES ANNONCES...

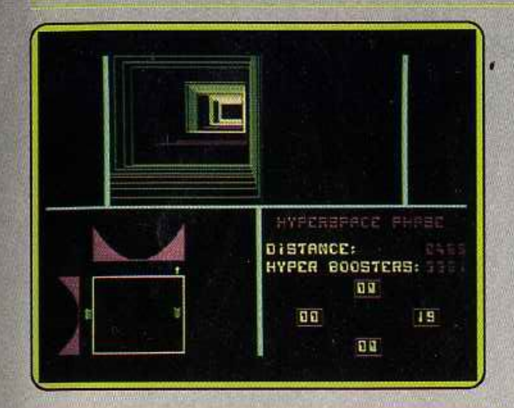
LES JEUX

CRYPTO : IL Y A ENCORE DES PHRASES « MYSTERE » A DECODER ET DES STYLOS CALCULETTES A GAGNER.
RALLY : POUR GAGNER UN MINI APPAREIL PHOTO, IL FAUDRA RESTER SUR LA PISTE AU VOLANT DE VOTRE 4X4.

UNE NOUVEAUTE

FAITES FAIRE VOTRE ANALYSE GRAPHOLOGIQUE PAR LE TILTOGRAPHE.

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU NOUVEAU HORS-SERIE DE TILT, LE « MATCH ST/AMIGA » TILT VOUS PROPOSE DE DONNER VOTRE AVIS SUR CES MACHINES ET DE VOTER POUR CELLE QUE VOUS PREFEREZ.
UN SONDAGE EXCLUSIF SUR LE 36.15 CODE TILT.



STAR LORD

Aventure dans l'espace

Star Lord de Softbook est, comme le nom ne l'indique pas, une aventure-action spatiale créée par un éditeur français. L'essentiel du jeu se passe en combats contre des vaisseaux en 3 D. Animation rapide et variété des prétextes à combattre forment les deux piliers du logiciel. Sa faiblesse vient du fait qu'il réutilise des thèmes archi-classiques : vous battre seul contre les infâmes Zorglubs (ici les auteurs les appellent Onyxis pour faire original !) en passe d'envahir votre univers. Pas d'imagination débordante dans le choix des armes et des accessoires, qui sont affublés de noms anglais dans le jeu.
Star Lord, qui est un des premiers jeux d'action spatiale sur les *PC*, affiche de très bonnes animations. Il n'arrive cependant pas à rendre son univers suffisamment crédible. (Disquette Softbook pour *IBM PC* et compatibles.) D.S.

Type	**aventure/action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	–

KROMAZONE

Mission spatiale

Bâti sur un classique scénario de combat spatial futuriste, *Kromazone* tire tout son intérêt de la qualité de son contexte graphique. Votre vaisseau apparaît en bas de l'écran, large et armé de divers modules. Dès la première mission, vous survolez un paysage en damier, slalomez et tirez afin d'éviter tout contact mortel avec l'adversaire. Le scrolling de cette aventure est particulièrement précis. Même chose en ce qui concerne l'animation du vaisseau et de ses adversaires. Le décor traduit bien l'impression de relief au sol, une « profondeur » encore accentuée par le grossissement angoissant des ennemis lorsqu'ils s'approchent... Pour les bruitages, une bonne musique de présentation laisse place, durant la mission, à quelques rares mais convaincantes explosions.
Le seul reproche que l'on puisse faire à cette aventure, c'est le maniement du vaisseau. Impossible en effet de modifier la vitesse de celui-ci ou de changer d'altitude. Le seul déplacement gauche/droite autorisé dans le jeu ne suffit pas toujours à passionner les professionnels du genre. (K7 Mastertronic, pour *C 64*.) O.H.



Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**



THE HUNT FOR RED OCTOBER

Guerre sous-marine

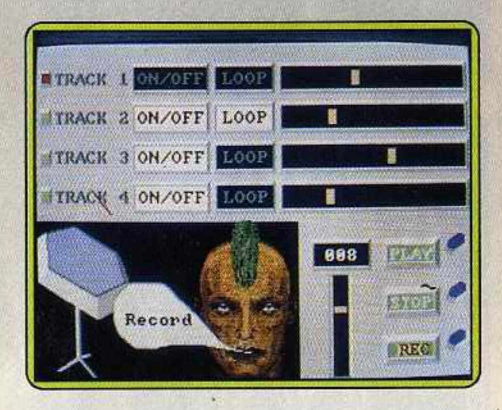
Cette simulation de combat sous-marin profite d'une adaptation sur *C 64* de bonne qualité. Le jeu reste néanmoins plus stratégique que ludique. Votre bâtiment - soviétique tente de rejoindre la flotte américaine et pour cela traverse l'océan Atlantique en évitant tout à la fois les tirs des deux grandes puissances...
The Hunt for Red October est une simulation complexe. L'intérêt majeur de la mission provient des très nombreuses options disponibles (tir, radar, carte, etc) et de la maniabilité des icônes accessibles directement à l'écran.
Mais si les écrans des versions *ST* et *Amiga* étaient superbes (voir *Tilt* 51 p.30 et p.57), cette version huit bits affiche des décors fouillés mais qui manquent parfois de clarté. Le bruitage est en revanche très bien rendu sur *Commodore 64*.
La mission apparaît finalement comme très complexe mais bien moins ludique que *Silent Service* par exemple. Impossible de visualiser le tir des torpilles... La stratégie développée comblera les amateurs de wargame/simulation. (K7 Argus Press, pour *Commodore 64*.) O.H.

Type	**simulateur de combat sous-marin**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

TURBO DRUMMER

Boîte à rythmes

Avantage évident de ce produit pour *Amiga*, les sons digitalisés proposés sont de qualité. Outre les classiques sonorités de la batterie, *Turbo Drummer* propose des voix échantillonnées très réalistes.
La composition de votre séance rythmique est, quant à elle, assez maniable (touche « play », « stop » et « rec »). Les quatre pistes disponibles sont enregistrées tour à tour. Il est ensuite possible de faire varier les volumes de chacune d'elles ou encore de répéter indéfiniment une piste de la partition.



Par-devers ses qualités sonores et la simplicité de son maniement, ce programme reste malheureusement peu propice à l'élaboration « sérieuse » d'une partition. Impossible, en effet, d'écouter une piste précédemment créée au moment de l'enregistrement de la piste suivante ou de se localiser par rapport à un compteur de mesure. Il faudra alors tenir compte du métronome pour garder le temps et conserver en mémoire la composition de chaque phase de la création pour assurer la cohésion de l'écoute finale.
Turbo Drummer apparaît dès lors comme un programme essentiellement ludique. C'est dommage... (Disquette Infomedia pour *Amiga*.) O.H.

Type	**boîte à rythmes**
Intérêt	**12**
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	★★★★★
Prix	**F**

36-15. Plongez-vous dans le catalogue des softs. On vous donnera, pour tout logiciel testé dans *Tilt*, son éditeur, son genre, son prix, ses cotes d'intérêt, de graphisme, de difficulté, etc. Plus une critique en quelques lignes.

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

DONKEY KONG JUNIOR

Voilà l'arrivée sur *Nintendo* d'un très vieux classique, les vétérans de jeux vidéo se souviennent encore de la version sur console *Coléco*. Malgré son grand âge *Donkey Kong Junior* n'a pas pris une ride. Le jeune gorille doit libérer son père, mis en cage par Mario dans le premier épisode de la saga. Les quatre tableaux du jeu d'arcade original sont présents ici. Dans les trois premiers Junior doit attraper la clef qui se trouve en haut de l'écran. Il saute de lianes en lianes, ainsi que sur des plates-formes mobiles en évitant des oiseaux et des machoires agressives. Puis, il court sur des fils électriques en évitant des étincelles mortelles. Enfin, dans le quatrième tableau, il doit introduire six clefs dans les serrures situées sous la cage. Les chaînes tombent alors et *Donkey Kong* est libéré. Ce jeu simple, rapide et distrayant est l'un des meilleurs jeux de plates-formes. A recommander aux amateurs du genre. (Cartouche Nintendo). A.H.L.

Type	***arcade***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

ROCK N'BOLT

Ce programme est une bonne adaptation d'un jeu Activision paru sur *Commodore 64*. Vous tenez le rôle d'un ouvrier du bâtiment et vous sautez sur des poutrelles mobiles que vous devez fixer à la bonne place, en les vissant, le plus rapidement possible. Lorsque cette tâche est effectuée vous sautez sur un ascenseur qui vous transporte dans un niveau supérieur. Certaines constructions sont libres mais d'autres doivent être réalisées suivant un schéma de montage indiqué en bas de l'écran. Certains de ces montages sont assez complexes et représentent plusieurs écrans de jeu. Parfois vous parvenez à terminer votre montage pour vous apercevoir que vous ne pouvez plus revenir en arrière. Vous voila bloqué et il ne vous reste plus qu'à défaire une partie de votre construction et à trouver une autre solution. *Rock N'Bolt* est bien réalisé, les graphismes sont même supérieurs à ceux des versions sur micro: C'est un programme simple et amusant qui fait appel à la réflexion. (Cartouche Telegames USA pour console *Coleco*). A.H.L.

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

BOULDER DASH

Les possesseurs d'une console *Coleco* vont enfin pouvoir découvrir les joies de *Boulder Dash*, ce superbe programme qui a triomphé sur tous les micros. On retrouve dans cette version seize cavernes et cinq niveaux de difficulté. Ce qui représente de nombreuses heures de jeu et, pour votre plus grand plaisir, vous n'en viendrez pas facilement à bout. Les différents tableaux sont fidèles à l'original, certains ne relèvent que de l'arcade tandis que d'autres posent des problèmes qu'il faut résoudre avant de parvenir à se procurer les diamants qui permettent de passer au suivant.
Les graphismes sont agréables et colorés mais, hélas, le scrolling extrêmement haché est le plus mauvais qu'il m'ait été donné de voir à ce jour. On a très vite mal aux yeux et cela gâche le plaisir de jouer. Malgré son âge la console *Coleco* offre encore des jeux de qualité mais il semblerait qu'elle ne permette pas la réalisation d'un bon scrolling multi-directionnel. Dommage. (Cartouche Telegames USA pour console *Coleco*). A.H.L.

Type	***arcade***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***



Illustrations Jérôme Tesseyre

ZAXXON 3 D

Une nouvelle version du célèbre *Zaxxon* qui était, à l'origine, un jeu d'arcade Sega. Ce programme, qui nécessite l'utilisation des lunettes 3 D, a la particularité de présenter l'action de face et non plus un scrolling en diagonale. L'effet de relief est rendu de façon satisfaisante, le combat dans l'espace est particulièrement réussi : les étoiles sont situées sur différents plans, ce qui donne une bonne impression de profondeur.
A bord de votre vaiseau, vous affrontez de nombreux ennemis. Il est assez difficile de se positionner par rapport à eux, mais heureusement, des croix apparaissent à l'avant de votre vaisseau lorsque vous passez dans un bon axe de tir.
Ensuite, vous pénétrez dans la forteresse, un long tunnel dans lequel vous devez détruire toutes les structures et principalement les réservoirs de fuel qui vous permettent de vous ravitailler.
A la sortie, un énorme vaisseau vous guette, abattez-le avant de repartir vers une nouvelle forteresse.
Les graphismes sont corrects, mais l'accent est mis sur l'effet de relief qui est réussi. Le principal reproche que l'on puisse adresser à cet honnête shoot them up est la lenteur de l'action. (Cartouche Sega). A.H.L.

Type	***shoot them up***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

GLOBAL DEFENSE

Vous contrôlez un satellite de défense qui doit faire face à de nombreuses attaques. Des vagues de missiles traversent le ciel et vous devez les détruire.
Ce shoot them up assez primaire souffre de nombreux défauts. Tout d'abord l'action, lente et très répétitive, est rendue plus difficile par un mode de contrôle inhabituel et peu pratique.
Le joystick vous permet en effet de diriger votre satellite lorsque vous appuyez sur le bouton 1, et de déplacer votre viseur, quand vous pressez le second.
D'autre part, la réalisation, assez médiocre, ne relève pas le niveau de ce programme : les graphismes sont assez pauvres, l'animation lente et les couleurs mal employées. Un programme assez décevant, bien inférieur au niveau général des jeux de la console Sega. (Cartouche Sega). A.H.L.

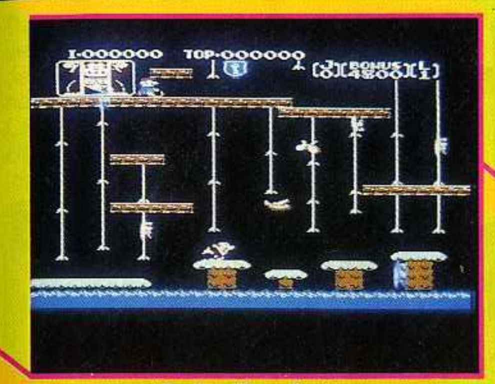
Type	***shoot them up***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

DONKEY KONG JUNIOR MATH

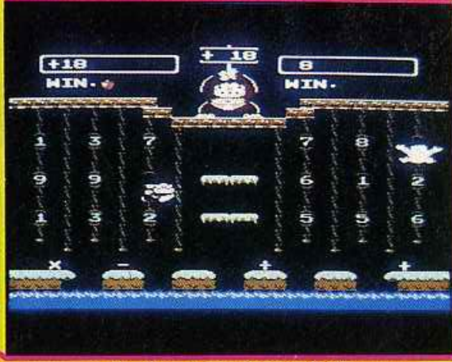
Ce logiciel est un programme éducatif d'initiation aux mathématiques, basé sur le jeu *Donkey Kong Junior*.
Dans la première option, Donkey Kong se trouve sur une plate-forme, située en haut de l'écran, à laquelle sont accrochées des chaînes.
Il présente un nombre et Junior doir grimper pour attraper les chiffres de 1 à 9 et les symboles +, −, x, :.
Il s'agit donc de former à l'aide de ces signes, une équation dont le résultat est le nombre demandé.
La deuxième option propose des exercices d'addition, soustraction, multiplication et division. Vous choisissez un des exercices et une opération s'inscrit alors sur l'écran.



Zaxxon 3D



Donkey Kong Junior



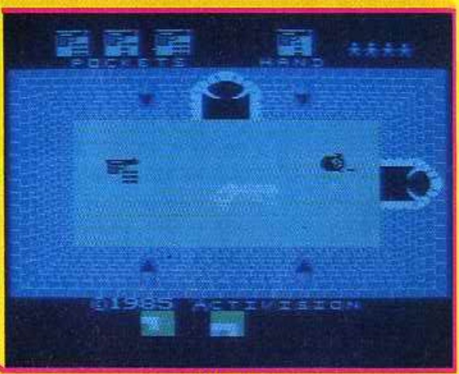
Donkey Kong Junior Math



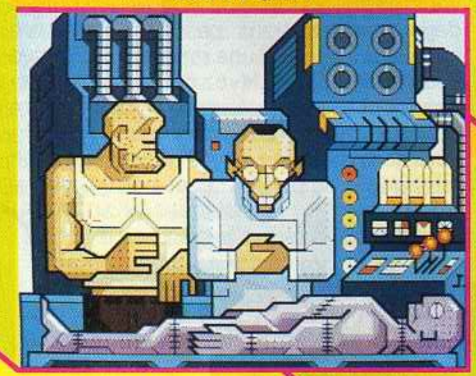
Global Defense

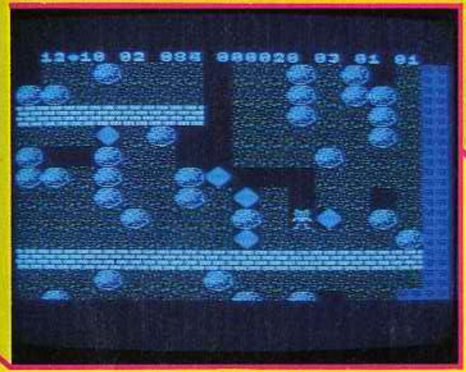


Rock N'Bolt



Alcazar





Boulder Dash



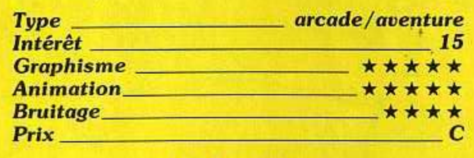
Gumshoe

Certains chiffres manquent et vous devez les placer au bon endroit. Un programme éducatif destiné aux plus jeunes. (Cartouche Nintendo). A.H.L.

Type	**éducatif**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	–
Prix	**C**

ALCAZAR

Autre conversion d'un jeu Activision sorti sur *C 64*, *Alcazar* est un excellent programme d'arcade/aventure dans lequel vous tenez le rôle d'un aventurier parti à la recherche de la mythique forteresse d'Alcazar. Tout d'abord vous consultez la carte de la région, qui est différente à chaque partie, afin d'établir un itinéraire. En route, vous traversez de nombreux châteaux qui renferment des pièges et des monstres redoutables. Mais vous pouvez y découvrir également des armes et différents objets qui vous seront très utiles par la suite. Ils vous permettent, par exemple, de traverser les lacs, de franchir des ponts en ruine et même de voyager sur un tapis volant. Si vous parvenez à survivre à tous les dangers qui vous guettent en chemin, vous pourrez, enfin, pénétrer dans la forteresse. Il ne vous restera plus qu'à explorer les trois étages qui la composent à la recherche de la salle à la couronne et votre quête prendra fin lorsque vous serez assis sur le trône.
Alcazar est un bon jeu d'arcade agréablement servi par des graphismes et une animation de qualité.
(Cartouche Telegames USA pour console *Coleco*). A.H.L.



Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

GUMSHOE

Dans ce jeu d'arcade, qui ne peut être utilisé qu'avec le pistolet, vous devez aider M. Stevenson à retrouver sa fille qui a été enlevée. Décidément, on ne compte plus les kidnappings dans les jeux vidéo. Mais malgré un scénario rabaché *Gumshoe* est un jeu très original. Le personnage se déplace dans différents décors, il saute sur des plates-formes en évitant divers agresseurs et crève des ballons qui rapportent des bonus. Il traverse ainsi cinq niveaux en ramassant les diamants qui s'y cachent avant de retrouver sa fille. C'est donc, *a priori*, un jeu de plates-formes assez classique mais vous ne contrôlez pas votre personnage au joystick. Il avance tout seul et saute lorsque vous lui tirez dessus, ce qui lui permet d'éviter ses agresseurs. Mais vous pouvez également les détruire à coups de pistolet. L'action est prenante dès les premières parties et vous devez tirer vite et juste pour sauver votre personnage. C'est un programme amusant et très original grâce à une utilisation intelligente du pistolet. Une réussite. (Cartouche Nintendo). A.H.L.

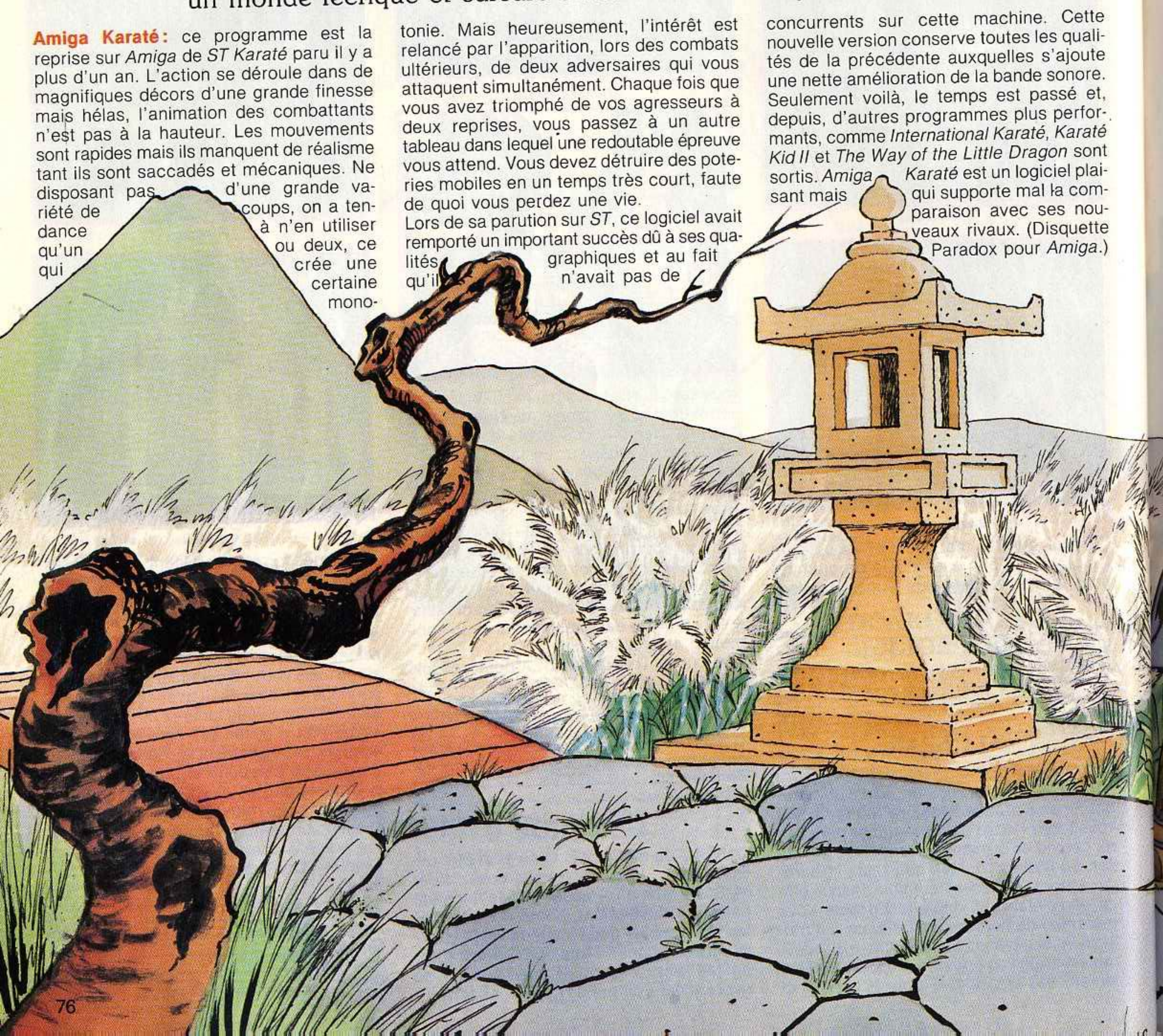
Type	**tir**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Que la force soit avec moi

Vous perdez la tête, décapité d'un grand coup d'épée, une lutte sans merci vous est livrée par une bande de punks terrifiants, vous attrapez au vol une mouche avec des baguettes, un monde féerique et barbare s'ouvre devant vos yeux ébahis !

Amiga Karaté : ce programme est la reprise sur *Amiga* de *ST Karaté* paru il y a plus d'un an. L'action se déroule dans de magnifiques décors d'une grande finesse mais hélas, l'animation des combattants n'est pas à la hauteur. Les mouvements sont rapides mais ils manquent de réalisme tant ils sont saccadés et mécaniques. Ne disposant pas d'une grande variété de coups, on a tendance à n'en utiliser qu'un ou deux, ce qui crée une certaine monotonie. Mais heureusement, l'intérêt est relancé par l'apparition, lors des combats ultérieurs, de deux adversaires qui vous attaquent simultanément. Chaque fois que vous avez triomphé de vos agresseurs à deux reprises, vous passez à un autre tableau dans lequel une redoutable épreuve vous attend. Vous devez détruire des poteries mobiles en un temps très court, faute de quoi vous perdez une vie.

Lors de sa parution sur *ST*, ce logiciel avait remporté un important succès dû à ses qualités graphiques et au fait qu'il n'avait pas de concurrents sur cette machine. Cette nouvelle version conserve toutes les qualités de la précédente auxquelles s'ajoute une nette amélioration de la bande sonore. Seulement voilà, le temps est passé et, depuis, d'autres programmes plus performants, comme *International Karaté*, *Karaté Kid II* et *The Way of the Little Dragon* sont sortis. *Amiga Karaté* est un logiciel plaisant mais qui supporte mal la comparaison avec ses nouveaux rivaux. (Disquette Paradox pour *Amiga*.)



Bangkok Knights : décidément, System 3 semble vouloir se spécialiser, avec succès, dans les jeux de combat. Après *International Karaté* et sa suite et, pour une part, *The Last Ninja*, voici son nouveau programme : *Bangkok Knights*. Vous tenez le rôle d'un jeune lutteur qui désire devenir champion



Amiga Karaté.

de boxe thaïlandaise. Pour cela, vous devez tout d'abord vaincre trois boxeurs successifs dans divers lieux de Bangkok. Ce n'est qu'après ces trois victoires que vous pouvez vous présenter au championnat. Pour obtenir le titre, il faut triompher de huit adversaires, de plus en plus coriaces, qui disposent chacun d'un coup particulier très efficace. Devenir champion n'est pas à la portée de tout le monde et vous devez vous accrocher pour sortir vainqueur de la grande variété d'adversaires qui vous sont opposés.



Bangkok Knights.

Une vaste panoplie de coups vous est offerte : seize mouvements sont disponibles. Le choix et la précision des coups satisferont les joueurs aguerris mais les novices n'ont pas été oubliés. Afin qu'ils ne soient pas rebutés par la difficulté de ce programme et qu'ils puissent y prendre plaisir dès le début, les concepteurs de ce logiciel ont eu la bonne idée d'offrir un mode « attaque intelligente ». Si vous sélectionnez cette option l'ordinateur calcule la distance qui sépare les boxeurs et ajuste les coups que vous portez.

Ce programme très soigné est extrêmement bien produit. Ce qui impressionne le plus est la taille des boxeurs : grands et bien dessinés, ce qui nous change des combats de fourmis qui nous sont souvent proposés. Cela procure un grand plaisir de jeu d'autant plus que l'animation est irréprochable. Les combattants évoluent, grâce à un scrolling multidirectionnel, dans de superbes décors. La bande sonore, qui se compose d'une bonne musique et de bruitages digitalisés très réalistes, ajoute beaucoup d'atmosphère à cet excellent logiciel.



Barbarian.

Toutes ces qualités font de *Bangkok Knights* l'un des meilleurs jeux de combat disponible actuellement. (Disquette System 3 pour *Commodore 64*.)

Barbarian : Drax le magicien, aidé de ses hommes d'armes domine le pays. Il a exigé que lui soit livrée une voluptueuse princesse qui sera libérée si le champion, désigné par le village, parvient à vaincre ses meilleurs guerriers. Un barbare de passage relève le gant. Survivra-t-il à ce défi ? Mais laissons là ce scénario qui n'est, en fait, qu'un prétexte à une succession de combats.

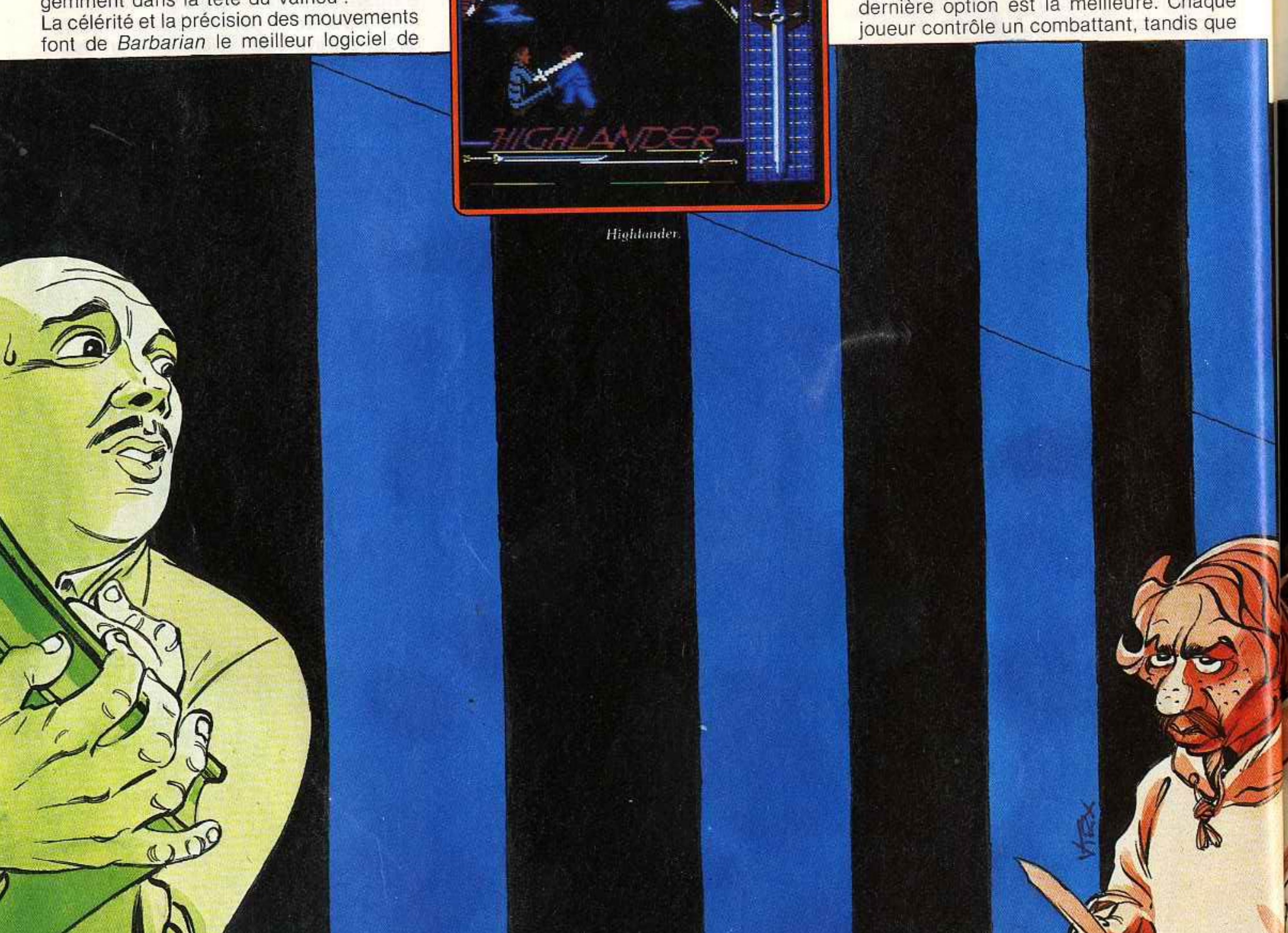
Ce programme vous propose deux possibi- ▸

La lie des bas-fonds new-yorkais cherche des crosses !

lités : un mode d'entraînement ou un scénario dans lequel vous devez vaincre huit adversaires successifs avant de libérer la princesse. Le mode d'entraînement a la particularité de vous permettre d'affronter un autre joueur dans un duel à mort. Les combats du scénario sont également passionnants et si les trois premiers peuvent être aisément remportés, les suivants exigeront une grande maîtrise de votre personnage. Seize actions sont disponibles, moitié pour des mouvements du corps, les autres correspondant à des attaques. Tout cela est d'une grande précision et il faut réagir très vite car l'action est particulièrement rapide grâce à une superbe animation. Les graphismes sont de bonne qualité et le temps fort du jeu est la décapitation d'un des combattants dont la tête roule sur le sol. L'humour n'est pas absent de ce logiciel saignant et il faut voir l'étrange créature qui emmène le corps en shootant négligemment dans la tête du vaincu !
La célérité et la précision des mouvements font de *Barbarian* le meilleur logiciel de combat à l'épée. L'action rapide et violente s'inscrit dans la lignée des aventures de Conan le Barbare. Mais attention à ne pas perdre la tête... ! (Disquette Palace Software pour *Atari ST.*)

Highlander : les concepteurs de ce programme n'ont retenu du film « Highlander » que les combats entre Maclead et Ramirez. Les deux immortels, armés d'une longue et lourde épée, s'affrontent en un duel à mort. Vous pouvez combattre un autre joueur ou bien affronter l'ordinateur qui est un adversaire de taille. Dans ce cas, il est nécessaire de maîtriser parfaitement le contrôle de votre personnage pour survivre. Etre très mobile et alterner rapidement parades et estocades est fondamental. Pour triompher de votre adversaire, vous devez parvenir à enchaîner des séquences de mouvements assez difficiles. Chaque combattant dispose d'un niveau d'énergie situé en bas de l'écran et lorsque celle-ci est épuisée vous tombez à genoux tandis que votre adversaire vous décapite d'un grand coup d'épée.
La réalisation est honnête mais ce logiciel souffre de la comparaison avec des productions plus récentes comme *Barbarian*. Les graphismes sont pauvres, tant pour les personnages que pour les décors ; quant aux bruitages, ils se résument à des cliquetis d'épées peu impressionnants. Seule, l'animation, fluide et précise, tire son épingle du jeu. *Highlander* ne manque pas d'intérêt mais, hélas, vieillit mal. (Disquette Océan pour *Commodore 64*.)

International Karaté + : plus d'un an après la sortie d'*International Karaté,* System 3 présente une nouvelle version de cet excellent programme. Très fréquemment, ces suites n'offrent pas grand-chose de nouveau et semblent être publiées uniquement dans le but d'exploiter commercialement un bon filon. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas de cette version qui apporte vraiment un plus. Trois adversaires s'affrontent simultanément, cette innovation relance l'intérêt du jeu en lui donnant une nouvelle dimension. C'est chacun pour soi, ce qui pimente le combat.
Vous pouvez jouer seul ou à deux et cette dernière option est la meilleure. Chaque joueur contrôle un combattant, tandis que



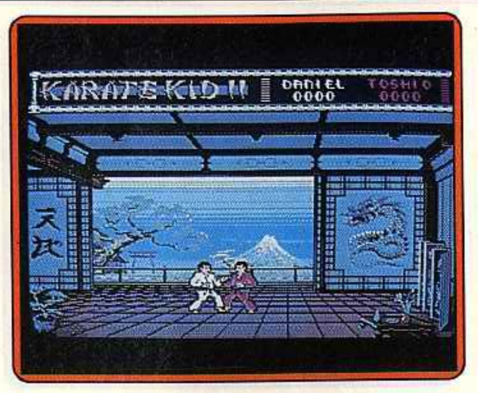
Highlander.

l'ordinateur dirige le troisième. Cette combinaison originale procure des luttes passionnantes, du jamais vu. Une grande variété de mouvements est disponible parmi lesquels on trouve quelques coups nouveaux et spectaculaires. Chaque combat se déroule en un temps limité à trente



International Karaté +.

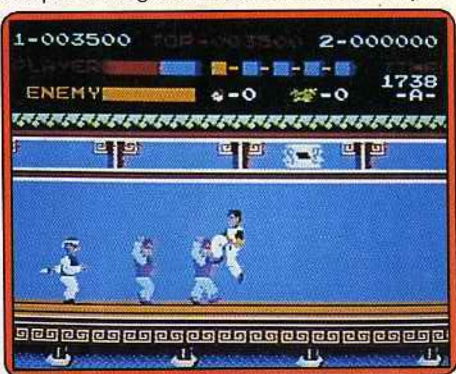
secondes. Celui des trois adversaires qui fait le plus mauvais score est éliminé. De temps à autre, vous passez à un tableau de bonus dans lequel vous devez renvoyer, grâce à un bouclier, des balles qui vous sont expédiées de plus en plus vite. Un autre plus, très intéressant, est la possibilité de modifier, en cours de partie, la vitesse du jeu en pressant les touches de 1 à 5. Les graphismes sont excellents, l'animation très rapide est un modèle de précision. Le côté international a disparu puisqu'il y a un décor unique. Mais quel décor ! Un très beau paysage et de superbes couleurs.



Karaté Kid II.

Pari gagné donc pour les concepteurs d'*International Karaté +* qui sont parvenus à améliorer un excellent programme. Une belle réussite. (Disquette System 3 pour *Commodore 64*.)

Karaté Kid II : cet excellent jeu est tiré du film « Karaté Kid II ». Nous le devons à Steve Bak, l'un des meilleurs programmeurs du moment, qui nous avait déjà donné le fantastique *Goldrunner*. Aussi ne sommes-nous pas surpris de découvrir, ici, une réalisation irréprochable. Les décors sont magnifiques, tant pour la finesse des graphismes que pour l'utilisation des couleurs. Il est à noter, que la version *Amiga* présente deux fois plus de décors que celle du *ST* parue précédemment. Les personnages, bien que de tailles réduites, sont parfaitement bien dessinés et leur animation est aussi rapide que précise. Toutes ces qualités donnent un grand réalisme au combat qui est lui-même passionnant. Les coups, assez variés, vous permettent d'affronter l'ordinateur qui, au fil du jeu, devient rapidement un adversaire redoutable. Mais, bien sûr, vous pouvez aussi choisir de jouer à deux, ce qui est toujours très plaisant. On ne s'ennuie pas un instant avec cet excellent programme et ce, d'autant plus que les différents combats sont entrecoupés de scènes intermédiaires dans lesquelles vous devez attraper au vol une mouche avec des baguettes ou briser des pains de glace. *Karaté Kid II* est un pro-



Kung Fu.

gramme de qualité qui vous retiendra des heures devant votre écran. (Disquette Microdeal pour *Amiga*.)

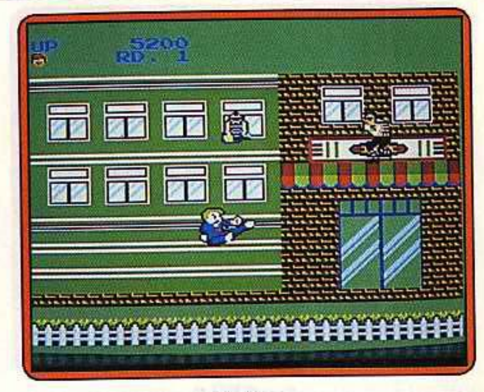
Kung Fu : ce programme est une adaptation du célèbre jeu d'arcade *Kung Fu Master* qui remporta un énorme succès il y a quelques années. Vous tenez le rôle de Thomas, un expert du kung fu qui doit aller délivrer sa fiancée, enlevée par un gang de redoutables voyous. Vous affrontez des adversaires de toutes sortes tout au long des cinq étages du quartier général ennemi, truffé de pièges. L'action très rapide ne vous laisse pas un instant de répit : l'ennemi est devant vous, derrière vous et attention aux projectiles qui tombent du plafond ! Il vous faut des réflexes ultra-rapides pour survivre. D'autant plus que les divers agresseurs ont leur propre façon d'attaquer et vous devez trouver la parade qui convient à chacun d'entre eux. Vous ne disposez que de très peu de mouvements différents mais cette simplicité est un des atouts de ce programme. Si vous les maîtrisez parfaitement, ils vous permettent de venir à bout de tous vos adversaires. Chaque coup reçu diminue votre niveau d'énergie et vous devez atteindre la fin d'un étage avant qu'elle ne soit complètement épuisée. Après les adaptations sur micros de ce superbe jeu d'arcade, ▸



Bienvenue aux nouveaux lords of the ring...

on retrouve avec plaisir cette excellente version pour console. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'original sont présents. Une bonne adaptation d'un grand classique. (Cartouche pour Console *Nintendo*.)

My Hero : ce programme est l'équivalent sur console *Sega* de *Urban Champion* de Nintendo et il est indiscutablement plus réussi. Même s'il ne brille pas par son originalité, il présente au moins un scénario : vous devez affronter différents adversaires afin de libérer votre fiancée prisonnière d'une bande de punks. Heureusement, vous êtes champion de kung fu et vous pouvez vous servir de vos pieds pour combattre, même si la panoplie des coups disponibles n'est pas très diversifiée (un coup-de-poing et deux coups de pied).
Les graphismes, bien qu'assez simples, sont agréables, l'animation est rapide et précise, le tout accompagné d'une musique entraînante. Le grand nombre d'adversaires que vous affrontez relance l'intérêt de jeu et on ne s'ennuie pas un instant. Ce logiciel sans prétention est plaisant



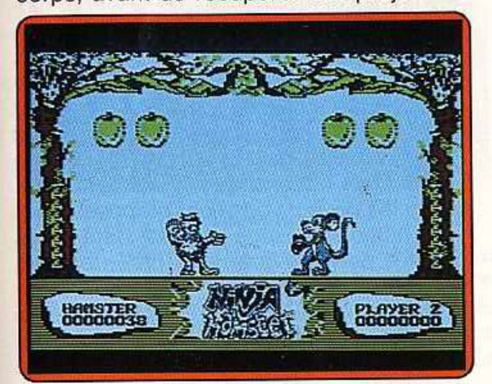
My Hero.

et on se laisse prendre au jeu. Ce n'est pas un grand programme de combat mais plutôt un jeu de type arcade auquel on peut s'amuser pendant des heures. (Cartouche Sega pour Console *Sega*.)

Ninja Hamster : l'honorable Ninja Hamster a parcouru le monde à la recherche de la sagesse et de la maîtrise des arts martiaux. A son retour, il découvre son village terrorisé par des bandits. Pour le libérer, il doit vaincre les huit membres de la bande. Les concepteurs de ce programme ont mis l'accent sur l'humour, qui est rarement présent dans les logiciels de ce type. On est surpris par la présence de personnages comme le lézard de la mort ou le homard solitaire, mais cela ne suffit pas à masquer la grande pauvreté de ce jeu. Tout d'abord, les graphismes des combattants sont assez moyens, quant aux décors ils brillent par leur absence.
Les combats sont très répétitifs et malgré une assez grande variété de mouvements on se retrouve vite à n'utiliser qu'un ou deux coups tant l'action est confuse. De plus, il faut vaincre cinq fois de suite le même adversaire avant de pouvoir en changer. Une fois passé l'amusement de la découverte des drôles de combattants, il faut disposer d'un sens de l'humour particulièrement développé pour prendre plaisir longtemps à ce pastiche des jeux de combat. (Disquette CRL pour *Commodore 64*.)

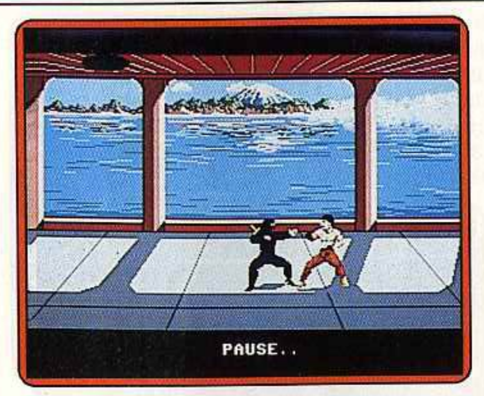
Ninja Mission : vous êtes un Ninja auquel on a confié la mission de récupérer sept statuettes sacrées dérobées par une dangereuse secte. Vous pénétrez donc dans un temple, qui sert de quartier général à vos ennemis, lequel est gardé par des karatekas, des Thugs et des Ninjas. Malgré ce scénario, ce jeu n'offre, en fait, qu'une succession de combats qui ne présentent pas un grand intérêt. Les coups disponibles sont assez variés mais ils laissent à désirer au niveau de la précision. Le Ninja frappe des pieds et des poings mais il peut également donner des coups de sabre, ce qui, curieusement, ne semble

pas avoir un effet dévastateur sur ses adversaires. Il dispose aussi de redoutables armes de jet, ce qui est original mais, hélas, rend les combats un peu trop faciles.
En effet, cela vous permet de tuer vos ennemis, sans prendre le risque d'un corps à corps, avant de récupérer vos projectiles



Ninja Hamster.

et de passer au tableau suivant. Seuls les Ninjas rouges, que vous rencontrez dans les étages, sont vraiment dangereux, et si vous leur lancez des armes, ils vous les renverront.
La partie se termine lorsque votre niveau d'énergie, figuré par une barre située en bas de l'écran, est épuisé. Heureusement, celle-ci se recharge à chaque fois que vous prenez une statuette. *Ninja Mission* est un petit programme agréable qui décevra pourtant les amateurs de véritables combats. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*.)



Ninja Mission.

Renegade : cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Taito met en scène un jeune héros urbain qui doit affronter les gangs new-yorkais afin de libérer sa fiancée. Le premier combat se déroule sur les quais du métro et c'est une lutte sans merci qui oppose notre héros à trois voyous décidés. Tous les coups sont permis et l'une des meilleures façons de vous débarrasser de vos adversaires consiste à les faire tomber du quai. Lorsque vous avez fait place nette, leur chef apparaît et vous attaque furieusement. Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez alors quitter le métro. Mais vous n'êtes pas au bout de vos peines car un gang de motocyclistes vous attend dehors. Comme ils tentent de vous écraser, vous saisissez une batte avec laquelle vous les faites tomber de leurs motos. Lorsqu'ils sont tous désarçonnés, le reste de la bande vous saute dessus. Vous frappez à coup de pieds et de poings, leur chef tombe le dernier. Tout cela est épuisant mais vous n'êtes pas encore sorti d'affaire car, décidément, les rues de New York sont très mal fréquentées. Avant de libérer votre fiancée, vous devrez encore triompher d'un gang de femmes mené par la grosse Bertha, puis de Thugs qui vous attaquent à l'arme blanche. Enfin, votre dernier adversaire armé d'un



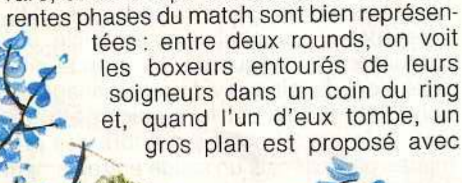
Renegade.

revolver restera le seul obstacle entre votre fiancée et vous.
Les graphismes sont de très bonne qualité et les décors, particulièrement réussis, rendent bien l'atmosphère lourde des bas-fonds new-yorkais. Les combats très difficiles offrent un challenge de taille aux joueurs les plus aguerris. La grande difficulté vient du fait que votre personnage est contrôlé à la fois par le joystick et le clavier. Cela est très déroutant lors des premières parties mais un solide entraînement vous permettra, par la suite, de maîtriser parfaitement les coups d'attaque.
Renegade est un redoutable jeu de combat dont la principale originalité repose sur le ▶

Un duel à mort dans un paysage enchanteur

fait que vous faites face à des adversaires qui vous attaquent simultanément et qui tentent de vous encercler. Seuls les meilleurs vaincront ! (Disquette Imagine pour *Commodore 64*.)

Rocky : après une série de succès sur écran, le battant italo-américain fait une entrée remarquée sur la console *Sega*. Vous enfilez les gants de Rocky et vous devez égaler ses exploits cinématographiques. Vous affrontez successivement Appollo, le champion du monde en titre, Lang le redoutable challenger et, pour finir, Drago, le Russe impitoyable. De beaux graphismes, une animation sans failles et une bande sonore de qualité contribuent à recréer l'ambiance survoltée du championnat du monde de boxe.
Le premier combat commence et les boxeurs s'avancent l'un vers l'autre. Le jeu de jambes est très bien rendu, ce qui est rare, et les coups très réalistes. Les différentes phases du match sont bien représentées : entre deux rounds, on voit les boxeurs entourés de leurs soigneurs dans un coin du ring et, quand l'un d'eux tombe, un gros plan est proposé avec





Rocky.

l'arbitre. L'ordinateur est un redoutable adversaire et il vous faut parfaitement maîtriser vos mouvements et déployer beaucoup d'énergie pour en venir à bout.
L'entraînement auquel vous serez soumis avant chaque match sera fonction de l'adversaire qui vous attend et il aura une grande influence sur vos performances. Si vous parvenez à dépasser le score minimum, vous gagnez beaucoup en puissance et en rapidité. Vous avez également la possibilité de jouer à deux, le second pouvant choisir parmi les trois adversaires de Rocky. Dans cette option, il n'y a pas de phase d'entraînement entre les matchs. On est vraiment surpris par la qualité de ce programme de boxe qui est nettement supérieur à ces équivalents sur micro. Une réussite. (Cartouche Sega pour Console *Sega*.)

Samuraï Trilogy : dans l'ancienne Chine, les Samurai faisaient passer des épreuves aux jeunes débutants qui désiraient rejoindre leurs rangs. Vous vous présentez à l'entraînement avant d'affronter les maîtres dans trois arts martiaux : le kendo, le karaté et le combat au sabre. Un premier tableau d'option vous permet de choisir entre les trois disciplines ou l'entraînement. Dans le second, vous sélectionnez un adversaire, parmi les dix qui vous sont proposés, puis vous faites un dosage entre les différentes qualités de votre guerrier : force, rapidité, habileté et énergie.
La lutte se déroule en un temps limité et si aucun des adversaires n'est vaincu avant la fin, la décision se fait aux points. Vous disposez d'une grande variété de mouvements, soit seize coups différents. Mais, hélas, le contrôle n'est pas aisé.
Ce programme ambitieux offre des épreuves dans diverses disciplines ainsi qu'un grand nombre d'options mais le résultat est vraiment décevant. Le système de contrôle, trop complexe, n'offre aucun confort d'utilisation et l'animation des personnages n'est absolument pas convaincante. Leurs déplacements manquent de réalisme et ne réagissent pas lorsqu'ils reçoivent un coup. D'autre part, après chaque combat vous êtes renvoyé au tableau d'option : ce qui devient trop vite fastidieux. Les concepteurs de *Samuraï Trilogy* ont trop cherché à en faire un programme complet et sont passés à côté de l'essentiel : l'excitation du combat. C'est dommage, car le concept était intéressant. (Disquette Gremlin's Graphics pour *Commodore 64*.)



Samuraï Trilogy.

Thaï Boxing : un an après la sortie de *Thaï Boxing* sur *ST*, Anco présente une version pour *Amiga* très différente de la précédente. Les seuls points communs entre ces deux logiciels sont la discipline choisie, la boxe thaïlandaise, ainsi que la présence en haut de l'écran des visages des deux boxeurs. Ils sont défigurés progressivement au fur et à mesure qu'ils prennent des coups,ce qui est saignant et spectaculaire mais pas de très bon goût. La seule véritable originalité du *Thaï Boxing ST* était la vision 3D du combat qui permet aux adversaires de se tourner autour : ce qui a disparu dans ce logiciel pour laisser la place à une vision de côté plus classique.
Cette version réalise une performance assez extraordinaire : être encore plus nulle que le *Thaï Boxing ST*. Ce n'était pourtant pas une tâche facile. Que dire d'autre sur ce jeu ? Les graphismes, très médiocres, sont indignes de l'*Amiga*, l'animation est assez grossière et les coups disponibles sont aussi peu variés qu'imprécis. De plus, la pauvreté des bruitages laisse à penser



Thaï Boxing.

qu'on a oublié d'avertir les programmeurs des grandes qualités sonores de l'*Amiga* ! Bien sûr, il s'agit d'un logiciel bon marché mais quand même. A éviter, même si on vous offre de l'argent pour l'acheter. (Disquette Anco pour *Amiga*.)

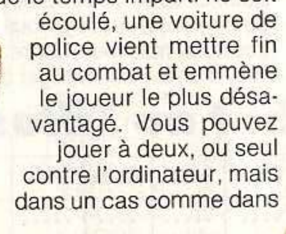
Urban Champion : cette cartouche vous propose un combat de rue bien conventionnel. Pas d'experts en arts martiaux, ici, car la lutte est limitée à des coups-de-poing. Vous affrontez votre adversaire et lorsque l'un d'entre vous est touché, il recule. Le vainqueur est celui qui parvient à repousser l'autre hors de l'écran. Si cela ne se produit pas avant que le temps imparti ne soit écoulé, une voiture de police vient mettre fin au combat et emmène le joueur le plus désavantagé. Vous pouvez jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur, mais dans un cas comme dans



Urban Champion.

l'autre, il est difficile de se passionner pour ce jeu simpliste qui date vraiment. On lui cherchera en vain quelque qualité. Les décors sont assez pauvres, les personnages ne valent guère mieux et l'animation, qui est généralement le point fort des programmes sur console, est très lente. Bref. on s'ennuie ferme avec cette succession de combats très répétitifs dont le principal défaut est le manque de variété des coups disponibles : gardes haute et basse, un coup faible mais rapide et un autre fort et lent. Ce ne sont pas les pots de fleurs qui, de temps à autre, tombent des fenêtres, ou les bouches d'égout qu'il faut éviter, qui suffisent à rompre la monotonie de l'ensemble. Aucun intérêt. (Cartouche Nintendo pour Console *Nintendo*.)

The Way of The Little Dragon : le petit dragon : c'est le surnom que l'on avait donné à Bruce Lee, le roi du kung fu. Ses films, qui sont les chefs-d'œuvre du genre ont visiblement inspiré les concepteurs de ce programme puisque le personnage principal lui ressemble beaucoup. Dès les ▶



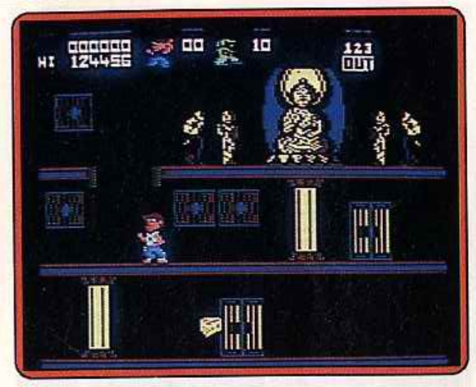


Entre parades et estocades, restez vigilants !



The Way of The Little Dragon.

premiers instants du jeu, on est frappé par la grande qualité de la réalisation de ce programme. Tout d'abord, on découvre une très belle page de présentation agrémentée d'une musique sympathique. La bande sonore est très riche puisqu'elle offre, en plus du générique, un thème différent pour chaque tableau. A ceux-ci viennent s'ajouter de très bons bruitages tout à fait caractéristiques des films du petit dragon. Tout cela n'est pas gratuit et crée une ambiance très réussie. Les graphismes ne sont pas en reste : les multiples décors sont superbes, les personnages très bien dessinés et leur animation parfaite. Le combat lui-même est très intéressant et on peut jouer à deux ou bien affronter l'ordinateur. Le contrôle des lutteurs est assez classique : selon que le bouton de tir est appuyé ou non, vous accédez à des mouvements d'attaque ou de défense. On peut regretter de ne disposer que d'un nombre de coups relativement limité mais cela est compensé par leur précision. De plus, l'animation des mouvements procure un grand réalisme au combat. La difficulté est progressive et, s'il est facile de se débarrasser des premiers adversaires, bien vite les choses se gâtent et il faut être très efficace pour vaincre les suivants. Cet excellent programme offre de nombreuses qualités qui en font l'un des meilleurs de sa catégorie. (Disquette Parsec Software pour *Amiga*.)



Shao-Lin's Road.

Shao-Lin's Road : dans cette conversion du jeu d'arcade vous tenez le rôle de Lee qui est passé maître d'un art martial particulièrement redoutable. Alors que vous pénétrez dans un temple, vous êtes attaqué par des bandits. Votre science du combat vous permet de vous débarrasser de vos adversaires d'un seul coup de pied ou de poing. Mais ceux-ci sont très rapides et ils surgissent devant vous, derrière vous et sur les trois étages du temple mais heureusement vous pouvez, d'un bond, changer de niveau. Parfois, la destruction de l'un d'eux fait apparaître une boule d'énergie. Si vous parvenez à vous en emparer vous pouvez alors, pendant un temps limité, détruire vos ennemis à distance en leur envoyant des boules de feu. Vous devez vaincre un nombre donné d'adversaires avant de passer dans le temple suivant.



Karaté Master.

Le jeu de Konami a beaucoup perdu dans son adaptation sur micro. Les graphismes sont agréables, surtout en ce qui concerne les décors, mais hélas l'animation et les bruitages ne sont pas à la hauteur. La plus grande faiblesse de cette version repose dans l'absence de variété de l'action qui est très répétitive. Quant au combat lui-même, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'est pas passionnant car il n'y a que deux coups d'attaque disponibles. S'il n'est pas tout à fait inintéressant, ce programme très moyen ne tient pas la distance. (Disquette The Edge pour *C 64*.)

Karaté Master : aucun scénario ne sert de prétexte à ce combat de karaté très classique. L'affrontement est violent mais il ne faut pas vous laisser aller à des attaques inconsidérées. En effet, vous commencez la lutte avec un lourd handicap car votre adversaire dispose de beaucoup plus d'énergie que vous. Sous peine d'un anéantissement rapide vous devez rester sur la défensive et ne frapper qu'à coup sûr. Vous disposez d'un assez grand nombre de mouvements différents mais, hélas, vos déplacements sont limités car vous ne pouvez pas vous retourner. Il est difficile de comprendre la raison pour laquelle les concepteurs de ce programme ont omis cette possibilité, généralement utilisée dans les logiciels de combat. Si vous passez derrière votre adversaire, vous devez alors marcher à reculons pour revenir en position d'attaque:ce qui présente le double inconvénient de n'être pas très réaliste et surtout de vous rendre vulnérable à une attaque. Vous devez également faire attention à éviter les objets qui traversent l'écran.

La réalisation de ce programme est assez moyenne. Les graphismes ne sont pas déplaisants mais d'une quantité nettement inférieure à ceux de ses concurrents sur *ST*. L'animation est rapide mais les mouvements des personnages assez saccadés. Le tout est accompagné de bruitages peu convaincants. Un programme classique qui ne présente pas un grand intérêt. (Disquette Gremlin pour *Atari ST*.)

A. H.-L.

19 logiciels de combat au Tiltoscope

LOGICIELS	SUPPORT	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	2 JOUEURS	DIFFICULTE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTERET	PRIX	PARUTION
AMIGA KARATE	Disk	Paradox	Amiga	Karaté	Oui	****	*****	****	*****	12	C	–
BANGKOK KNIGHTS	Disk	System 3	C 64	Boxe Thai	Oui	******	******	*****	*****	17	B	–
BARBARIAN	Disk	Palace Software	Atari ST	Combat à l'épée	Oui	*****	*****	*****	***	12	B	50
HIGHLANDER	Disk	Ocean	C 64	Combat à l'épée	Oui	*****	****	*****	***	11	B	–
INTERNATIONAL KARATE +	Disk	System 3	C 64	Karaté	Oui	*****	*****	*****	*****	16	B	–
KARATE KID II	Disk	Microdeal	Amiga	Karaté	Oui	*****	******	****	*****	16	C	46
KARATE MASTER	Disk	Gremlin Graphics	Atari ST	Karaté		*****	****	****	**	10	C	43
KUNG FU	Cart.	Nintendo	Nintendo	Kung Fu		*****	*****	*****	****	12	C	49
MY HERO	Cart.	Sega	Sega	Arcade		***	*****	******	*****	12	B	49
NINJA HAMSTER	K 7	CRL	C 64	Karaté		*****	****	****	***	9	A	49
NINJA MISSION	Disk	Mastertronic	Amiga	Combat		***	*****	****	*****	12	B	–
RENEGADE	Disk	Imagine	C 64	Combat		******	*****	*****	***	14	B	49
ROCKY	Cart.	Sega	Sega	Boxe	Oui	*****	*****	****	*****	13	C	49
SAMURAI TRILOGY	Disk	Gremlin Graphics	C 64	Divers		******	****	****	***	8	B	–
SHAO LIN'S ROAD	Disk	The Edge	C 64	Arcade		*****	*****	*****	****	10	B	–
THAI BOXING	Disk	Anco	Amiga	Boxe Thai	Oui	****	***	****	***	6	B	–
URBAN CHAMPION	Cart.	Nintendo	Nintendo	Arcade		****	****	****	****	10	C	46
THE WAY OF THE LITTLE DRAGON	Disk	Parsec Software	Amiga	Boxe Thai	Oui	****	******	*****	******	16	C	–

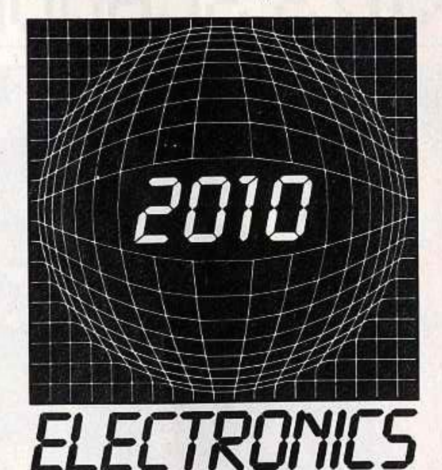
JEUX AMSTRAD (Tarif confidentiel sur demande)

OPERATION COUP DE "POINTS" !

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

MATERIEL D'OCCASION

NOUS VOUS RACHETONS OU PRENONS EN DEPOT-VENTE TOUT MATERIEL EN BON ETAT :

- MICRO-INFORMATIQUE
- VIDEO
- HIFI
- JEUX ET GADGETS ELECTRONIQUES

SEGA

PISTOLET PHASER avec cartouche 3 jeux**	449 F
LUNETTE 3 D avec missile défense**	499 F
CONTROL STICK*	149 F

CARTES SEGA : 169 F*
ou 6* – reprise 2*

MY HERO – GHOST HOUSE
TRANSBOT – SUPER TENNIS
F 16 FIGHTER – SPY VS SPY
BANK PANIC

CARTOUCHE 1 MEGA : 219 F*
ou 8* – reprise 3*

CHOPLIFTER – FANTASY ZONE
BLACK BELT – PRO WRESTLING
THE NINJA – ALEX KIDD
WONDER BOY – QUARTET
ZILLION – SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR / PIT POT
ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX – ENDURO RACER
WORLD SOCCER – GREAT GOLF

DEUX MEGA : 269 F**
ou 10* – reprise 4*

OUT RUN – SPACE HARRIER
ROCKY

POUR PHASER
Prix unique des K7 : 219 F*

GANGSTER TOWN
SHOOTING GALLERY – MISSILE 3 D

NINTENDO

CONSOLE avec MARIO BROSS****	1190 F
ROBOT**	390 F
Pistolet ZAPPER*	249 F

CARTOUCHES DE JEUX : 249 F*
ou 9* – reprise 4*

GYROMITE – STACK UP (robot)
HOGAN'S HALLEY (zapper)
WILD GUN MAN (zapper)
EXITE BIKE – MATCH RIDER
WRECKING CREW – GOLF
FOOTBALL – SLALOM – TENNIS
VOLLEY BALL – BALLON FIGHT
CLU CLU LAND – ICE CLIMBER
PINBALL – KUNG FU
URBAN CHAMPION
DONKEY KONG – DONKEY KONG 3
POPEYE

CBS COLECOVISION

C ROLLER CONTROLLER	250 F
B MODULE TURBO	690 F

Prix unique des K7 : **149 F***
ou 5* – reprise 1*

SCHTROUMPFS – POKER
SPACE PANIC – SPACE FURY
PEPPER II – Q*BERT – VICTORY (roller)
TRESHOLD – OILL'SWELL

Prix unique des K7 : **199 F***
ou 8* – reprise 2*

DESTRUCTOR (turbo) – CROSS FORCE
FRONT LINE (s.c.) – MOUNTAIN KING
2010 – SPECTRON – FRANTIC FREDDY

Prix unique des K7 : **249 F***
ou 9* – reprise 2*

DUKE OF HAZARD – TARZAN – HERO
JAMES BOND – SPY HUNTER
TAPPER – GROG'S REVENGE
ILLUSION – SQUISH'EM
DECATHLON – ZAXXON – PITFALL
CHOPLIFTER – BUCK ROGERS

Prix unique des K7 : **269 F***
ou 10* – reprise 2*

TENNIS – BOULDER DASH
ROCK'N BOLT – ALCAZAR

ATARI 2600 VCS

CONSOLE 2600 VCS + 3 jeux****	690 F

Prix unique des K7 : **149 F***
ou 5* – reprise 1*

SOLAR FOX – WIZARD OF WAR
GORF – SCHTROUMPF – CARNIVAL
VENTURE – Q*BERT – TENNIS
SKI – ENDURO (grand prix) – BOXE
RIVER RAID – KEYSTONE KAPERS
WARLORDS (paddles) – JOUST
OUTLAW – YAR'S REVENGE
BERZERK – PIGS IN SPACE – BOEING
KANGAROO – HUMAN CANONBALL
KABOOM (paddles) – POOYAN
DEFENDER – PITFALL II – SNOOPY
STARGATE – GALAXIAN
GHOST MANOR + SPIKE
DODGE EM – SPACE CAVERN
SKEET SHOT (ball trap)
RACQUET BALL (squash)

Prix unique des K7 : **169 F**
ou 6* – reprise 2*

FOOTBALL – CRISTAL CASTLE
MILLIPEDE – BASKET
POLE POSITION – MOON PATROL
REAL TENNIS – EXOCET
NIGHT MARE – SEA HAWK
SKIN DIVER – HERO

MATTEL INTELLIVISION

CONSOLE MATTEL**** + 1 jeux	400 F

Prix unique des K7 : **149 F***
ou 5* – reprise 1*

BASE BALL – SOCCER (FOOT.)
BOWLING – GOLF – HOCKEY
BOXING – BASKET – ECHEC – DAMES
REVERSI – BACKGAMMON
ROULETTE – POKER-BLACK JACK
HORSE RACING – UTOPIA
ROYAL DEALER – MAZE A TRON
VENTURE – TRON DEADLY DISC
CARNIVAL – BURGER TIME
PACMAN – FROG BOG
DONKEY KONG – NOVA BLAST
DONKEY KONG JUNIOR
BEAUTY & THE BEAST – SNAFU
LADY BUG – MOUSE TRAP
STAMPEDE – POPEYE – SUB HUNT
FROGGER – CENTIPEDE
BUMP'N JUMP – TIREUR D'ELITE
Q* BERT – SEA BATTLE
WITHE WATER – SPACE ARMADA
SPACE HAWK – STAR STRIKE
ASTROSMASH – VECTRON

* = 1 point   ** = 2 points   *** = 3 points   **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

PROMO DU MOIS

CONSOLE SEGA AVEC OUT RUN 890 F

NOUVEAUTÉS SEGA :

KUNG-FU KID
GLOBAL DEFENSE – ZILLION II
RESCUE OF MISSION
GREAT VALLEY
GREAT BASEBALL
GREAT BASKET
GREAT FOOTBALL – FANTASY II
ZAXXON 3D – AFTER BURNER

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre .... F   Titre .... F
Titre .... F   Titre .... F
Titre .... F   Titre .... F
Titre .... F   Frais de port .... 20 F
Titre .... F   machine + 50 F
Titre .... F   TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

KID'S SCHOOL



Edil Belin a pensé aux anglophiles. Du vocabulaire usuel et pas moins de 375 verbes déclinés pour faire le tour de l'île. Les éditions Carraz, elles, préfèrent les tout-petits…

Anglais II

Destiné aux élèves du collège — notamment aux élèves de sixième —, ce logiciel s'inscrit dans la lignée d'une série d'éducatifs d'initiation à la langue anglaise proposés par Edil Belin. *Anglais II* s'adresse plus spécifiquement aux élèves de sixième. Aussi, compte tenu de l'âge des utilisateurs, sommes-nous sensibles à la présentation qui, sans être très recherchée, demeure tout de même attrayante. Une bonne invitation à l'effort. Ici, ce ne sont pas des cours magistraux qui sont proposés, mais quatre modules de travail, mettant principalement l'accent sur l'apprentissage du vocabulaire usuel, de l'heure (Big Ben), des couleurs et des sons.

En ce qui concerne « Vocabulaire », l'élève est invité à traduire la formule française qui s'affiche à l'écran. On peut cependant déplorer que l'ordinateur n'accepte qu'une traduction, ce qui limite le champ d'investigation.

« Big Ben », quant à lui, est un entraînement classique à la lecture de l'heure et des chiffres.

Mais l'originalité de ce programme réside sans doute dans l'activité « sons » où l'élève doit faire correspondre à un mot son équivalent phonétique. Dommage, toutefois, qu'une bonne synthèse vocale ne vienne pas compléter le tout.

D'autres activités telles que « Méli-Mélo », où l'élève doit remettre dans le bon ordre les mots d'une phrase, et « Patchwork », où il est amené à remplir les blancs de la phrase, constituent un complément intéressant à l'ensemble du logiciel.

Un programme de révision, prévu pour permettre à l'élève d'évaluer sa progression, vient couronner le tout. God Save the Queen ! (Disquette Edil Belin pour *Thomson TO8, TO9, TO9+*.)

Matière ______ *anglais 6ᵉ*
Contenu pédagogique ______ ★★★★
Intérêt ______ *15*
Prix ______ *D*

Les voleurs de temps

Utiliser les possibilités graphiques de l'ordinateur dans un but pédagogique, voilà une intention plus que louable ! Faire appel aux personnages de contes pour enfants dans une tentative d'animer un scénario qui soit vivant, jusqu'ici rien à dire. Tous les ingrédients semblent réunis pour confectionner un logiciel de qualité.

Avec *Les voleurs de temps*, Carraz Editions propose un éducatif très graphique, privilégiant les facultés d'observation et de mémorisation des enfants de trois à huit ans.

Abracadabra est un petit magicien tout de bleu vêtu. Son rôle : garder les huit éléments du temps (soleil, pluie, neige, nuage…) convoités par des voleurs, qui profitent de son absence pour s'en emparer, et les dissimuler dans leur maison.

En début de partie, l'enfant doit attentivement observer qui vole quoi. Sur fond musical, lutin, araignée, sorcière, robot… s'emparent qui du soleil, qui de la pluie, qui des nuages.

Il doit ensuite, à travers huit scénettes représentant l'antre des voleurs, retrouver les éléments confondus dans le décor. Pour ce faire, il déplace Abracadabra à l'aide du clavier ou du joystick, qui libère l'élément retrouvé. Le graphisme étant très fouillé, la recherche peut paraître parfois ardue. Mais trois niveaux sont proposés, constituant une progression appréciable et un plus dans le déroulement du scénario. Tout ceci contribue à faire de ce logiciel un ensemble très vivant où l'enfant peut aussi laisser libre cours à son imagination. Il était grand temps ! (Disquettes Carraz Editions pour *Amstrad CPC*.)

Matière ______ *éveil*
Contenu pédagogique ______ ★★★★★
Intérêt ______ *17*
Prix ______ *C*

Je colorie

Pour les maniaques de la propreté et les phobiques des tâches en tous genres, Carraz Editions a créé un programme de coloriage — sur micro-ordinateur — destiné aux enfants à partir de trois ans.

Au menu, dix-huit dessins allant de la fleur au champignon, en passant par le coq ou l'éléphant. L'enfant choisit un dessin à l'aide de la souris. Celui-ci s'affiche et au bas de l'écran une palette de quinze couleurs apparaît. Pour colorier le dessin le principe est simple. Il suffit de sélectionner à l'aide de la souris la couleur de son choix et de la positionner sur la partie à colorier qui se remplit automatiquement. L'enfant, laissant libre cours à son imagination, peut changer de dessins ou de couleurs autant de fois qu'il le désire, en utilisant toujours le même principe.

Si ce logiciel a pour avantage, contestable cependant, d'éviter à l'utilisateur de se salir, que dire de son intérêt pédagogique ? Il demeure un peu limité quand on sait l'importance de l'utilisation du crayon pour le jeune enfant dans l'activité de coloriage. Celle-ci constitue effectivement — en le familiarisant avec des outils réels — une pratique nécessaire à l'apprentissage de l'écriture. Et que dire du plaisir de barbouiller ! Rien ne peut le remplacer.

Aussi, le seul véritable intérêt de ce logiciel réside dans la possibilité de sortir les motifs sur imprimante qui permet à l'enfant de refaire son coloriage sur papier. (Disquette Carraz Editions pour *Atari ST*).

Matière ______ *loisir*
Contenu pédagogique ______ ★★
Intérêt ______ *12*
Prix ______ *B*

Conjugaison

Décidément, la conjugaison ne déchaîne pas l'imagination des concepteurs de programmes. Quelques soient les éditeurs, les logiciels se suivent et se ressemblent. Edil Belin ne déroge pas à la règle de la sacro-sainte immuabilité.

Le seul changement, toutefois, dans cette continuité, le nombre de verbes étudiés n'est pas toujours le même. Dans le cas présent, trois cent soixante-quinze verbes des trois groupes, avec lesquels vous pouvez jongler aux cinq temps de l'indicatif. Présent, futur, imparfait, passé-simple et passé-composé sont présentés. Eh ! oui, curieusement ici, point de subjonctif.

Trois menus sont proposés, permettant de choisir le niveau de difficulté, le groupe du verbe et le temps.

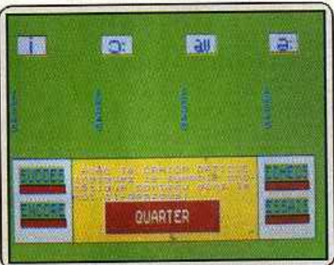
Quelque soit l'option choisie, tel un leitmotiv, vous serez amené à conjuguer un verbe à l'infinitif à l'intérieur d'une phrase comprenant : complément de temps, sujet, verbe, complément circonstanciel.

Si vous réussissez, un « bravo » valide votre réponse. Si vous échouez c'est là que vos ennuis commencent ! En fonction de l'erreur, qui est analysée par le programme, vous ne pourrez échapper aux sempiternelles questions d'usage : quelle est la voie de la phrase, le groupe et le temps du verbe, à quel moment se passe l'action, quelle est la personne du sujet ? A l'issue de cet interrogatoire serré, où toutes vos réponses sont récapitulées sous forme de tableau, vous pourrez enfin conclure.

Inutile de préciser qu'une note sur vingt vous est attribuée au cas où vous l'auriez oublié ! Un logiciel très scolaire sans grandes nouveautés mais utile, faute de mieux ! (Disquette Edil Belin pour *PC* et compatibles.)

Brigitte Soudakoff

Matière ______ *anglais*
Contenu pédagogique ______ ★★★
Intérêt ______ *11*
Prix ______ *D*



Anglais II



Les voleurs de temps



Je colorie

Conjugaison



PRÉSENTE

ROCKET RANGER

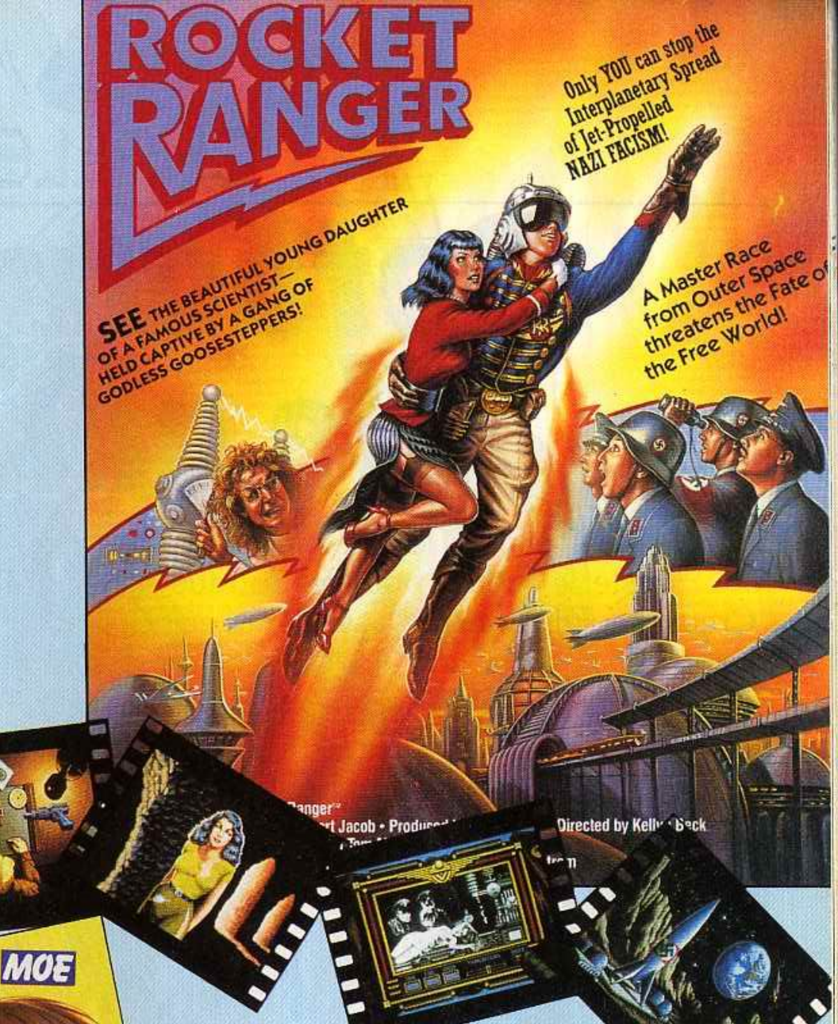
ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité.

Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !





THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lancements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR



	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169

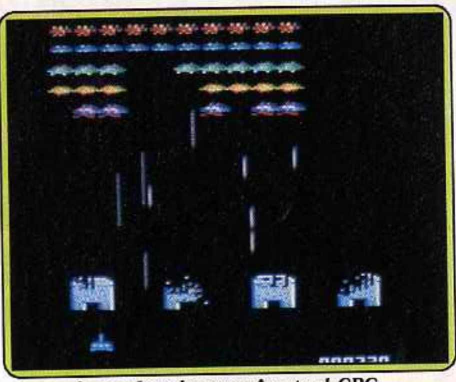
fnac En vente à la FNAC
et chez votre revendeur habituel

Détournement de mineurs

Entre les couloirs, les labyrinthes complexes, les murs de briques ou les caves, le but reste le même pour les fondus de *Pac Man* ou les fanas de *Boulder Dash*... Creuser... éliminer les assaillants et dévorer du pointillé, de délicieuses cerises à bonus, des lingots d'or ou des pommes d'invulnérabilité...



Pac Man sur Amstrad CPC.



Space Invaders sur Amstrad CPC.



Spook sur Atari ST.

Ils sont désormais ancrés dans l'histoire de la micro ludique... *Pac Man* et *Boulder Dash,* deux titres qui restent à la base de toute la ludothèque d'action/labyrinthe, deux missions pour les passionnés d'arcade et de réflexe ! Ce challenge est un comparatif qui couvre tout à la fois les versions « rigoureuses » de ces deux jeux ainsi que les adaptations plus ou moins heureuses qui en soient dérivées. Et il faut bien se rendre à l'évidence : les vieilles marmites restent à la hauteur des nouvelles soupes !

Les classiques sur CPC : sont les bienvenus ! Il était normal de commencer ce challenge par ce programme (développé sur *Amstrad CPC*) qui comporte un *Pac Man* des plus traditionnels mais tout de même passionnant. Chose étrange, après avoir testé tous les logiciels de la nouvelle génération, j'ai fortement apprécié ce retour aux sources ! La version proposée ici ne fait pourtant guère d'efforts en ce qui concerne les graphismes et bruitages. Les tableaux qui se succèdent à l'écran sont très simples, labyrinthes certes complexes mais tous tracés sans aucun souci d'innovation. Même chose en ce qui concerne les sprites, petits et « symboliques », ou les quelques animations sonores de la partie. Un « vrai » *Pac Man ?* Pourquoi pas ! Le jeu est très rapide. Impossible d'immobiliser votre personnage autre part que dans l'angle d'un couloir... Vos ennemis sont presqu'aussi agiles que vous et tentent, dès le premier niveau de jeu, de bloquer toutes les issues. L'animation est fort heureusement



Casse briques sur Amstrad CPC.

précise. Elle autorise toutes les stratégies de déplacement chères aux fanas du genre. Ce *Pac Man* est à mon avis un bon programme, difficile à souhait et surtout très ludique. On regrettera uniquement, pour conclure, l'absence de mode « deux joueurs » et la relative monotonie des graphismes. Signalons enfin que *Les Classiques* proposent sur la même disquette deux autres programmes, un « Space Invaders » et un « Casse Briques »... (Disquette Titus pour *Amstrad CPC.*)

Les classiques sur ST : le décor mis en place sur *ST* est semblable à celui de la version *CPC.* La différence majeure qui distingue ces deux programmes concerne la vitesse de déroulement du jeu. Le *Pac Man* est plus lent sur *ST* et de ce fait bien plus facile à prendre en main. Votre personnage peut, en fait, se mouvoir à deux vitesses différentes, selon que vous pressiez ou non la gâchette du joystick. Mais attention... Toute utilisation intempestive de cet « accélérateur » fait décroître votre score de façon alarmante ! Mis à part cette stratégie particulière, le jeu reste là encore très classique. Dommage que les graphismes et décors ne soient pas plus fouillés.
Un surplus de réalisme (facilement concevable pour le *ST*) n'aurait rien ôté au côté « rétro » de l'aventure ! (Disquette Titus pour *Atari ST.*)

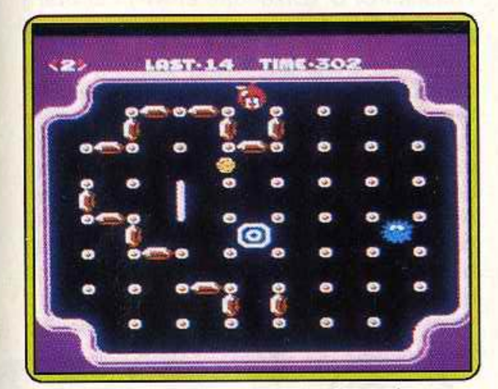
Spook : deuxième *Pac Man* traditionnel disponible sur *ST, Spook* utilise un scénario de base très simple. L'intérêt de la partie provient alors uniquement de la bonne représentation graphique des écrans de jeu. Bien plus vaste que ceux des *Classiques,* les tableaux de *Spook* sont très aérés, ce qui ne les empêche pas de rester complexes. Les quatre fantômes sont au rendez-vous, tout comme les pommes qui vous donneront, pour un temps, l'immortalité. L'animation de l'aventure est très précise mais relativement lente. Et puisqu'il n'existe aucune option de jeu particulière (pas d'accélérateur, dommage !), la stratégie mise sur l'essentiel : le repérage exact d'un parcours sans faute. Un logiciel très classique donc et sans aucun doute réservé aux plus purs amateurs. Signalons pour finir que le contexte sonore de la partie est convaincant, musique d'accompagnement et simples bruitages que l'on peut d'ailleurs supprimer sur le menu de jeu principal. (Disquette Paradox pour *Atari ST.*)



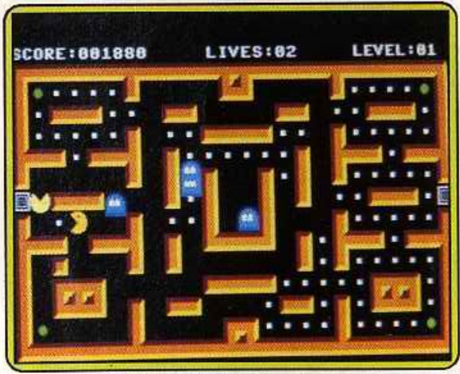
Clu Clu Land : rien de neuf : vous partez à la recherche de lingots d'or dans un labyrinthe peuplé de dangereux oursins... *Clu Clu Land* est un *Pac Man* original en ce qui concerne l'animation de votre personnage. Ce dernier évolue en effet entre des poteaux alignés. Il lui suffit de tendre le bras pour attraper l'un d'entre eux et pour tourner autour. Ce maniement est intéressant, amusant mais difficile à contrôler lors des premières parties. Il brise cependant la monotonie du classique labyrinthe de couloirs de *Cruncher Factory* par exemple. Même chose en ce qui concerne les parois extérieures du tableau de jeu : le sprite y rebondit avec réalisme avant de repartir à l'assaut des lingots. Soulignée par un graphisme précis et coloré, l'animation de l'aventure est à mon sens l'intérêt majeur du jeu.

Côté stratégie, *Clu Clu Land* reste malheureusement très classique. Le but du jeu consiste pour chaque tableau à collecter un certain nombre de lingots cachés. Ceux-ci apparaissent sous vos pas, ce qui oblige le joueur à parcourir l'intégralité du labyrinthe au hasard... Le seul plaisir alors est d'éviter l'ennemi et de ne pas traverser le trou central, lieu d'apparition des oursins.

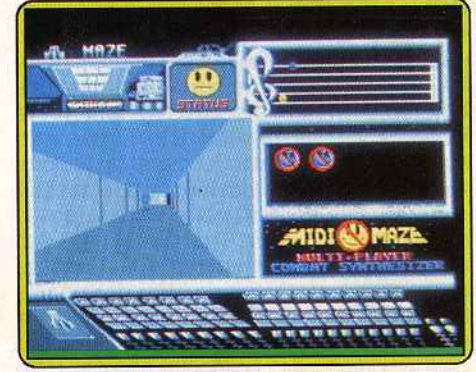
Votre sprite est animé d'un mouvement constant. Il faudra donc maîtriser le maniement des bras afin de savoir viser les poteaux avec précision. La stratégie de *Clu Clu Land* est relativement restreinte. Ce logiciel tire tout son intérêt de l'originalité de son animation. Il aurait suffit que la progression des ennemis ne soit pas liée au hasard. Tel qu'il est conçu, le jeu s'apparente à une efficace mais, à la longue, monotone « réflexe partie »... (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*.)



Clu Clu Land sur console Nintendo.



Cruncher Factory sur Amiga.



Midi Maze sur Atari ST.

Cruncher Factory : premier *Pac Man* disponible sur *Amiga, Crucher Factory* a mis en place un jeu particulièrement complet. Puisqu'il profite des qualités graphiques et sonores de la machine, ce logiciel séduira les fanas d'arcade...

Le tableau de jeu est une pièce de musée : un labyrinthe centralisé sur le camp d'apparition de l'adversaire, des couloirs que l'on parcourt en « mangeant du pointillé » et de délicieuses cerises à bonus et pommes d'invulnérabilité... Inutile de s'attarder sur le scénario de cette mission, seuls comptent les nouveaux atouts que présente ce programme par rapport aux *Pac Man* d'antan !

Cruncher Factory est tout d'abord redéfinissable. Le tableau de construction est très maniable : il suffit de déplacer la souris sur la barre d'icônes pour sélectionner une figure et la positionner sur l'écran.

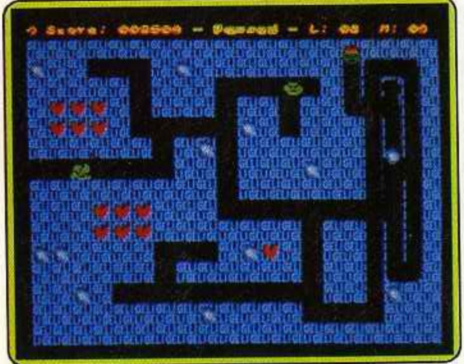
Deuxième atout, le nombre confortable de niveaux de jeu présentés dans la partie de base. Le décor reste bien sûr monotone mais les affamés du « top » y trouveront de quoi faire exploser les bonus... La stratégie profite de l'apparition de briques qui bloquent les galeries et surtout d'un mode « deux joueurs » qui place les concurrents sur un même tableau de jeu. Ce dernier type de partie ouvre de nouvelles stratégies : à vous de « manger » plus de points que votre adversaire et de pousser ce dernier vers l'ennemi !

Cruncher Factory est un bon *Pac Man* puisqu'il respecte à la lettre les règles essentielles du genre en y incorporant quelques nouvelles astuces. Le seul reproche que l'on puisse faire à la partie réside cependant dans la monotonie du décor et le manque d'originalité des animations et bruitages : on aurait pu, sans pour autant trahir la tradition, soigner un peu plus le contexte visuel et sonore de l'ensemble, incorporer par exemple des bruitages à la *Dr. Fruit*... Nobody's perfect ! (Disquette Anco pour *Amiga*.)

Midi Maze : voici un programme qui ne s'apparente pas directement à *Pac Man*. Il semble pourtant correspondre à une évolution astucieuse de ce dernier titre. L'idée maîtresse de sa réalisation : le contexte 3 D ▸

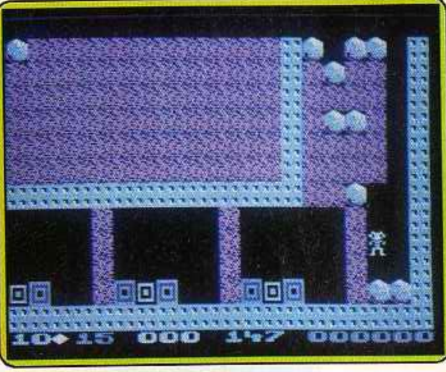
utilisé pour la représentation du labyrinthe. Son deuxième atout, l'interactivité des multiples joueurs qui peuvent, par l'intermédiaire de la prise MIDI, lutter sur un même tableau. Nous ne développerons pas plus avant l'étude de ce logiciel (cf. Tilt Parade, *Tilt* 51). Tout comme *Solomon's Key,* il ne représente que l'évolution optimale que l'on peut attendre des traditionnels *Pac Man.* (Disquette Hybrid Arts pour *Atari ST.*)

Dr. Fruit : assure la liaison entre les deux types de programmes traités dans ce challenge : d'un côté, des sprites et des animations qui s'apparentent à *Pac Man,* de l'autre, une stratégie fortement inspirée de *Boulder Dash*...

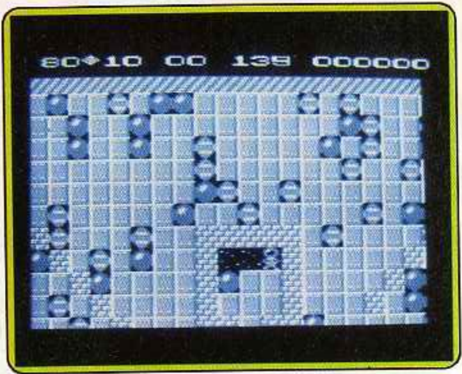


Dr. Fruit sur Amiga.

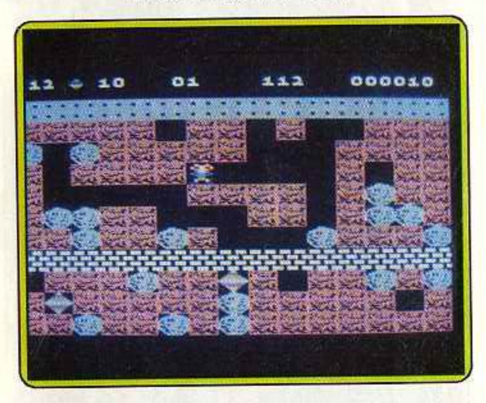
Ce programme est tout à la fois simple et séduisant. Les tableaux de jeu sont composés d'un mur de briques homogène que vous percez pour atteindre des fruits. Les différents niveaux proposés ne font guère varier cette mise en place, d'où l'apparente simplicité de la mission. L'intérêt du jeu provient en fait de ses qualités graphiques et sonores. Les sprites, votre tomate et les monstres qui la poursuivent, affichent des mimiques pleines d'humour. Clin d'œil ou mine renfrognée, vous crachez des pépins en rotant... un délice ! L'animation est, de même, très vive, précise et suffisamment rapide pour corser la difficulté. Vient ensuite la stratégie qui rapproche. *Dr. Fruit* de *Boulder Dash.* A l'inverse des simples *Pac Man* que sont par exemple *Cruncher Factory, Spook* ou *Clu Clu Land,* ce programme ne traite pas le déplacement de vos ennemis de façon aléatoire. Ceux-ci vont en effet tenter de vous rejoindre par le plus court chemin et donc, si vous vous montrez assez astucieux, rester coincés dans quelques voies sans issue... Armé de pépins précités et des roches que l'on peut à tout moment pousser sur l'adversaire, votre tomate peut enfin prendre le temps de réfléchir, analyser la disposition des fruits qu'il reste à manger et mettre en place une véritable stratégie d'attaque !
Un seul reproche pour conclure : l'impossibilité de redéfinir les tableaux et, du même coup, la relative monotonie des écrans de jeu. *Dr. Fruit* reste malgré cela l'un de mes favoris du genre. (Disquette Anco pour *Amiga.*)



Boulder Dash sur PC.



Boulder Dash sur C 64.



Boulder Dash sur Amstrad CPC.

Les Boulder Dash

On ne compte plus les versions disponibles de ce célèbre titre. *PC, C 64, Amstrad, Atari ST* ou *Amiga,* chacun y va de son labyrinthe, de son coup de pioche et de ses diamants... Il est cependant intéressant de résumer ici les diverses qualités des programmes actuellement disponibles sur chacun des ordinateurs précités.

Versions PC : deux excellentes versions de *Boulder Dash* viennent d'être relancées sur le marché du *PC.* Le décor mis en place est de très bonne facture : sprites assez grands à l'écran pour ne laisser aucune place au hasard et à la fausse manœuvre, animation réaliste et rapide, de quoi satisfaire les professionnels ! Le contexte sonore de la mission reste, quant à lui, très réduit (il faut tenir compte des possibilités restreintes du *PC* en ce domaine...).
Côté stratégie, seule la deuxième version mérite votre attention. On y retrouve avec plaisir les techniques complexes qu'impose la variété des situations proposées (murs mobiles, ennemis aux divers pouvoirs, etc.) et surtout un terrain de manœuvres suffisamment vaste pour passionner le joueur à long terme (différentes caves et différents niveaux de jeu). Aucun mode « construction » ne permet en effet de définir ses propres tableaux de jeu. C'est à vrai dire le seul défaut de ce logiciel sur *PC.* (Disquette Prism Leisure pour *PC* et compatibles.)

Versions C 64 et CPC : quatre versions sont déjà disponibles sur *C 64* (deux sur *CPC*). Les versions *Commodore* sont superbes, supérieures en tout cas aux adaptations sur *CPC.* (Disquette et K7 First Star.)



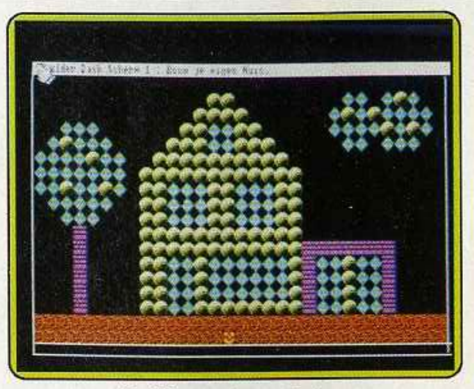
Boulder Dash Construction Kit sur Atari ST.

Boulder Dash Construction Kit : l'*Atari ST* profite ici d'une adaptation à double tranchant : très complexe au niveau de la stratégie mais un peu monotone au niveau de l'animation et des bruitages que l'on aurait imaginés plus réalistes sur une machine comme le *ST.* Le point fort de ce logiciel, l'option « construction », vous permet d'élaborer vos propres tableaux de jeu. Il est bien entendu possible de sélectionner une partie pré-programmée mais cette dernière se révèle d'un intérêt douteux car trop limitée au niveau des situations proposées. Le menu de construction offre pourtant un luxe de matériaux important. Aux classiques diamants et

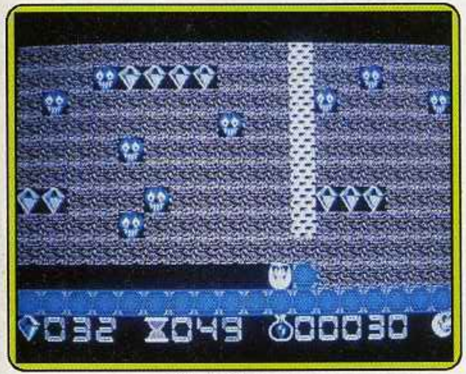


murs de pierre indestructibles, s'ajoutent des murs mobiles ou qui se propagent, des murs qui transforment les pierres en diamants, des pièges qui explosent ou portes cachées, il vous suffit de manier la souris pour mettre en place sur l'écran un véritable casse-tête.

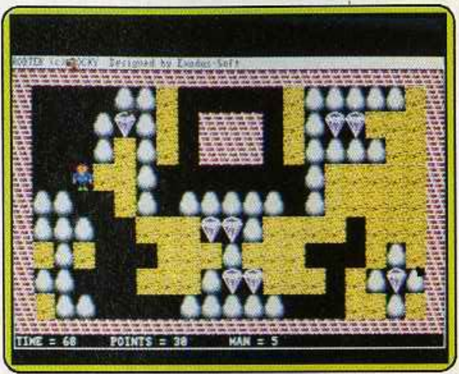
Plus subtil encore, vous définissez les compteurs qui gèrent le temps limité, la vitesse de modification ou d'évolution des murs et ennemis, etc. Ce kit de construction est en fait passionnant, bien qu'il nécessite un gros travail avant l'assaut ludique ! Un bon *Boulder Dash* pour les patients et les fins stratèges... (Disquette First Star pour *Atari ST*.)



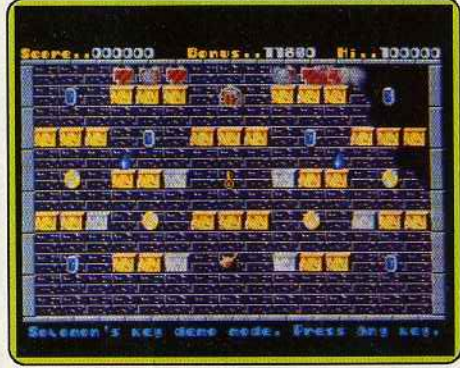
Boulder Dash sur Amiga.



Skull Diggery.



Rocky sur Amiga.



Solomon's Key sur Atari ST.

Skull Diggery : deuxième titre disponible sur *ST*. Un programme malheureusement bien décevant. Le scénario reste classique, collecte de diamants dans des galeries souterraines... *Skull Diggery* pêche par la pauvreté de son contexte graphique et sonore. Des couleurs fades, un scrolling saccadé et de très simples bruitages, rien qui puisse vraiment passionner les acharnés de ce type de combat.
Il ne reste alors que la stratégie toujours intéressante de ce classique scénario pour justifier (peut-être) l'existence de ce soft... (Disquette Nexus pour *Atari ST*.)





Solomon's Key sur Amstrad CPC.

Boulder Dash sur Amiga : là, il y a de quoi être déçu ! Un superbe programme, le best du genre, est disponible outre-Atlantique mais seulement attendu en France ! Il s'agit de *Emerald Mine* de King Soft. Il ne reste actuellement que *Rocky* de Robtek pour creuser sur *Amiga*. Et encore...

Rocky : la honte des *Boulder Dash*... met en place un décor convenable, l'espoir s'épuise pourtant dès les premières secondes de jeu. Aucune musique de présentation ou d'accompagnement, des bruitages très réduits et surtout une animation d'une lenteur exaspérante... Votre personnage se traîne d'une case à l'autre, collecte les trésors d'un pas gauche et peu réaliste. Aucun choix de difficulté, aucune option de jeu, tout juste une vingtaine de tableaux qu'il faut parcourir en un temps limité (!). L'option « construction » apporte un léger plus à la partie. Mais le positionnement des éléments de décors est peu pratique. Vendu, trop cher, aux alentours de cent francs... (Disquette Robtek pour *Amiga*.)
Le succès de *Boulder Dash* n'a malheureusement pas toujours inspiré les nouveaux concepteurs de softs d'action/labyrinthe. Voici un dernier titre qui montre clairement qu'il est encore possible d'innover en la matière. Tout comme *Midi Maze* pour les *Pac Man*, *Solomon's Key* est un des rares dérivés intelligents de *Boulder Dash*.

Solomon's Key : *Solomon's Key* méritait bien de figurer dans ce challenge. Il s'agit en fait d'un *Boulder Dash* « à l'envers », une aventure où, non content de parfois casser du caillou, vous construisez vous-même les galeries qui vous mèneront au but de chaque tableau : un scénario différent pour une stratégie très proche de notre sujet. *Solomon's Key* est un logiciel passionnant. Les versions *C 64* et *ST* développent toutes deux un graphisme superbe, une animation et de bruitages sans faille. Pour atteindre la clef et ouvrir la porte de ce premier écran, il faut tout d'abord définir un parcours précis. Là où *Boulder Dash* exigeait de creuser la terre, *Solomon's Key* positionne ses blocs de matière en escalier, évite des ennemis volants ou cracheurs de feu et récolte au passage des indices régénérants. On retrouve ici des stratégies analogues à celles employées pour les titres précités, construction de pièges, blocage du personnage, etc., toute une logique malheureusement trop rarement appliquée aux softs d'action/labyrinthe ou d'action/échelle. Considéré dans sa version la plus avantageuse *(ST)*, *Solomon's Key* est le meilleur dérivé du thème de *Boulder Dash*. (Disquette et K7 US Gold pour *Amstrad CPC* ; disquette US Gold pour *Atari ST*.)

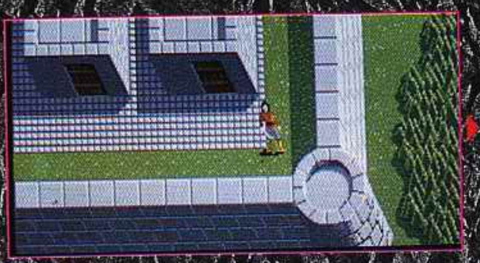
Nostalgie ou espoir ?

D'un côté, l'éternelle séduction de Mr. Pac ou du chasseur de diamant, de l'autre, les passionnants *Solomon's Key* ou *Midi Maze*... Match nul intergénération ! Seule ombre au tableau : impossible de découvrir un véritable *Pac Man* 3 D ou un *Boulder Dash* « deux joueurs » qui nous feraient oublier les erreurs récentes *(Skull Diggery* ou *Rocky...)* Et pour *Amiga*, l'attente d'*Emerald Mine !*

Olivier Hautefeuille

Faery Tale

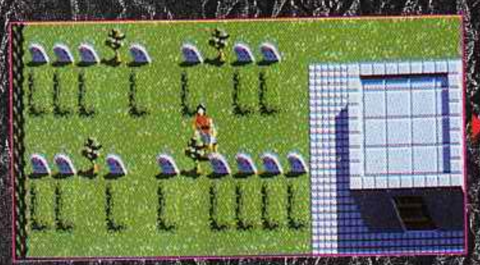
Un mode d'emploi détaillé pour découvrir les 17 000 écrans du plus vaste jeu de rôle graphique et en 3 D existant sur Amiga...



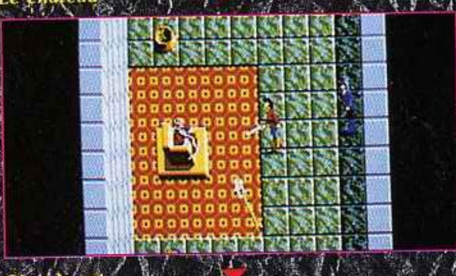
Le château



Dans la nature



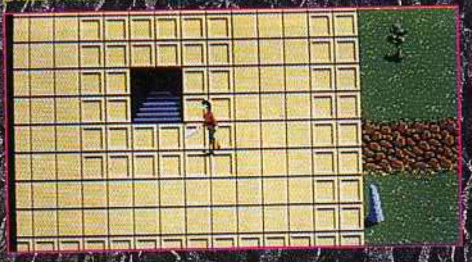
Le « Graveyard »



Chez le roi



Un refuge



« Hemsath's Tomb »



Le donjon d'« Hemsath »

Faery Tale est sans conteste le plus vaste jeu de rôle existant sur *Amiga*. Une fois terminé, vous aurez exploré environ 17 000 écrans et traversé des plaines ensoleillées, des déserts torrides, des montagnes enneigées, des cavernes, des donjons et même un monde astral.
Le premier contact : une pochette banale, mais les écrans présentés au verso attisent la curiosité : le pays de Holm a l'air énigmatique à souhait. Et il faut le souligner, les écrans présentés existent vraiment dans le jeu, ce qui n'est pas toujours le cas ailleurs.
Dès les premières minutes du jeu, on est sous le charme : des graphismes superbes et des thèmes musicaux variés et attrayants. L'animation est des plus agréables et l'exploration devient une véritable partie de plaisir. Le décor est le plus réussi de tous les jeux de rôle connus : très réaliste, riche en couleurs et en 3D. Cette innovation heureuse nous change des représentations de paysages « symboliques » que l'on rencontre dans les jeux de rôle du même genre. Le scénario est sans surprise : un puissant sorcier a dérobé le Talisman du village de Tambry et depuis, tout n'est que tristesse, peur et désolation.

La rèleve du père

Le père de trois fils (Julian, Philip et Kevin) part à sa recherche et échoue. Il revient blessé à mort et ses dernières paroles sont de précieuses recommandations pour la suite de la quête qui est reprise par un de ses fils.
Les renseignements fournis dans la documentation sont minces. En revanche, la carte est indispensable. Quoique incomplète, elle est bourrée d'indices pour qui sait s'y prendre...
On commence obligatoirement la quête avec l'aîné, Julian, et comme dans tout bon jeu de rôle, le héros est doté de qualités ou d'aptitudes qui permettent de suivre son évolution. La première de ses qualités est la bravoure (brv) qui augmente après chaque combat victorieux. La chance (lck), quant à elle, détermine le nombre de vies du personnage, une vie valant cinq points. La vitalité (vit) mérite une attention particulière car si elle arrive à zéro pour cause de combat, noyade ou brûlures, Julian perd une vie. La gentillesse (knd) détermine son aptitude à communiquer avec les autres habitants de Holm. La richesse (wlth) désigne les pièces d'or que possède Julian.
Une particularité à noter : on ne peut jouer d'emblée avec le personnage de son choix. Ainsi, Philip n'entre en jeu que lorsque Julian est définitivement perdu, sa chance étant tombée à zéro. Son fantôme apparaissant alors à la sortie du village, il recommande à Phillip de retrouver sa dépouille afin de récupérer les objets qui étaient en sa possession. Petite déception, on ne dispose pas des traditionnels points supplémentaires à attribuer aux qualités — ajouter quelques points de plus à la vitalité, par exemple, n'aurait pas été un luxe.
Une bonne partie du jeu consiste à récupérer ou à acheter des objets. Les achats se font dans les tavernes à des prix exhorbitants. Il est plus avantageux et même plus agréable de se constituer un butin en combattant les Goblins. La fouille de tout édifice est également une opération très fructueuse à condition de posséder les clés appropriées : clés blanches pour les châteaux, clés bleues pour le palais de cristal, clés grises pour les édifices secondaires, clés vertes pour les refuges et le « vermillon manor », clés or pour certaines portes et clés rouges pour les donjons.
Naturellement, la plupart de ces objets possèdent des vertus surnaturelles. Les plus puissants sont évidemment les plus inaccessibles. Certains de ces objets sont très fréquemment utilisés, parmi eux on peut mentionner le Bird Totem qui permet une vision aérienne de la région où l'on se trouve, le Skull (crâne) qui tue instantanément tout ennemi visible à l'écran à l'exception de créatures maléfiques trop puissantes, la Pierre bleue (Blue Stone) qui, correctement utilisée, permet à Julian de couvrir de longues distances avec un surcroît d'effets revitalisants. L'Anneau (Ring) quant à lui immobilise pendant quelques secondes tout ennemi présent sur l'écran, l'Orbe de cristal (Crystal Orb), décèle les portes secrètes dans les donjons, le Joyau (Jewel) permet la vision infra-rouge... ce qui est pratique la nuit et la Fiole (Vial) donne des points de vitalité.
Tous les objets cités plus haut ne sont utilisables qu'une seule fois et on ne les retrouve de façon constante que dans les édifices. Un conseil : récupérez le plus d'objets possible, surtout les totems, les fioles et les clés.
Julian a également à sa disposition des armes qu'il manie avec beaucoup de dextérité, cela va de la dague à la baguette magique (Magic Wand) en passant par la massue, l'épée et

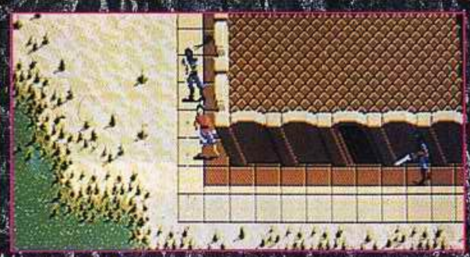
l'arc. Il doit aussi se nourrir régulièrement dans les tavernes et dormir dès qu'il se sent fatigué. Dans les premiers temps utilisez vos pièces d'or exclusivement pour la nourriture.
La quête est en fait une succession de missions secondaires qui sont interdépendantes. Un aventurier trop téméraire ou empressé déchanterait vite car le pays de Holm est vaste


Le « Watch Tower »

et pullule de monstres tels que les Goblins, les Fantômes et les Squelettes.
Les combats sont durs et fréquemment mortels au début. Contrairement aux autres jeux de rôle, les séquences de combats sont de véritables jeux d'action. Sur un fond sonore angoissant, des monstres fondent sur Julian qui n'a que deux solutions : fuir ou faire face. La fuite est possible mais pas toujours efficace, sauf si l'on est à proximité d'un bâtiment hospitalier ou si l'on possède des anneaux magiques. Les combats proprement dits sont difficiles : Julian n'étant armé que d'une dague au début, ses chances d'en sortir victorieux sont infimes.

Princesse à sauver

Personnellement, j'ai résolu le problème en procédant comme suit : après une méthodique fouille du village de Tambry, j'ai effectué une sauvegarde avant de tenter ma première sortie. A partir de là, j'ai entamé une série de sorties et de replis vers Tambry jusqu'à ce que mes adversaires soient armés d'épées ou, mieux, d'épées et d'arcs. En utilisant alors un crâne magique (Skull), je me suis retrouvé avec quatre ou cinq cadavres prêts à être pil-


La cité d'« Azal »

lés. Mais même en étant mieux armé, les combats nécessitent un peu de stratégie. Pour éviter l'encerclement, simulez la fuite puis faites face et attaquez le Goblin le plus proche. Recommencez ce petit stratagème jusqu'à la victoire complète. Ayez toutefois un œil sur votre niveau de vitalité.
Au début, ne vous éloignez pas trop du village car votre premier souci doit être celui d'amener Julian à un bon niveau de bravoure. Il faut au moins deux cents points de bravoure pour être à l'aise dans les combats, mais méfiez-vous toujours des archers ! Ceci fait, la quête peut véritablement démarrer. Commencer par la visite des châteaux, tavernes et refuges situés au bord des routes est une bonne idée. Les rencontres amicales sont rares et précieuses pour la suite des événements. Quelques parchemins inestimables jalonnent également ces routes.


Le palais de cristal


L'intérieur du palais

Faire un plan des donjons et des labyrinthes est judicieux. Utilisez à outrance l'option de sauvegarde, surtout après une découverte importante ou un passage difficile.
Vous aurez à surmonter des obstacles ardus tels que l'exploration du labyrinthe de la forêt de Grimwood (ayez un maximum de Bird Totems avant de l'entreprendre), l'Hemsath's Tomb (attention ! il recèle plus d'un secret) et la recherche d'Azal, la cité invisible. Il vous


« Plains of Grief »


La forteresse du sorcier

faudra également faire preuve de beaucoup de bravoure face au Knight Dream. Faites appel à un compagnon fidèle grâce à la coquille de mer (Shell). Soyez très bavard avec la Dame du palais de cristal. Veiller tard dans la crypte du Graveyard est très édifiant. La délivrance de la princesse dépend de votre dextérité au lasso. Quant à Azal l'invisible, elle ne s'ouvrira qu'au porteur des cinq statues. Enfin il vous faudra affronter le puissant Sorcier sur son terrain de prédilection...
Une fois le jeu terminé on n'a qu'une seule pensée : à quand *Faery Tale II*... ? Car rares sont les jeux de rôle d'une telle qualité. Elle vient essentiellement de l'animation, excellente, avec


Le dragon des cavernes

des scrollings superbes lors des vols et des fonds musicaux extrêmement variés, bien adaptés à chaque situation. La convivialité du jeu est correcte grâce à l'emploi de la souris, néanmoins, je préconise l'utilisation du joystick pour le déplacement et les combats.
L'aspect « jeu d'action » des combats constitue un attrait supplémentaire : les épées s'entrechoquent, les flèches sifflent et le sang gicle ! C'est superbe ! L'affrontement final est tout simplement un véritable jeu d'arcade ! Un authentique dessin animé !
Des défauts dans *Faery Tale ?* Oui, il y en a et ils sont essentiellement liés aux possibilités du personnage : Julian ayant souvent faim et sommeil, on regrette qu'il ne puisse pas porter sur lui des réserves de nourriture pour les longues explorations, notamment celles des donjons et labyrinthes. Quand on persiste à ne pas le nourrir, il titube et devient difficilement contrôlable. Ce qui n'est pas pratique, surtout dans les combats.
En revanche, Julian devient pratiquement invincible quand il atteint quatre cents points de bravoure, ce qui ôte un peu d'intérêt aux combats. On peut également regretter le fait


L'entrée de la forteresse

que les monstres des donjons soient les mêmes que ceux de l'extérieur, à l'exception du dragon. Fort heureusement tout ceci n'enlève rien à l'intérêt du jeu, soutenu par les énigmes à résoudre. Gageons pour conclure que ce logiciel connaîtra un succès qui dépassera largement le cadre habituel des inconditionnels de « Donjons et Dragons », car il le mérite et en a tout à fait les moyens. On entendra sûrement encore parler de David Joyner, concepteur du programme, du scénario et des musiques de ce must.

Dany Boulauk

La fièvre dans le soft

Sautez sans hésiter dans l'aventure en trois dimensions ! Beaucoup de nuits blanches en perspective pour les amateurs de frissons et autres grandes âmes éprises de justice et de liberté...

Jinxter

Dans le pays d'Aquitania où tous s'appellent Len et adorent les sandwichs au fromage, vous devrez neutraliser les sorcières...

Demandez à la société Rainbird si elle peut faire mieux que *The Pawn* ou *The Guild of Thieves* ? Elle vous répondra sans hésiter : *Jinxter* ! C'est en effet le titre de son logiciel millésimé 88.

L'histoire a pour cadre un pays du nom d'Aquitanià. C'est un univers étrange où tout le monde porte le prénom Len. Ses habitants adorent les sandwichs au fromage et sont centenaires. Le magicien Turani, a créé pour Aquitania un bracelet enchanté et des objets nommés « charms ». Ce bracelet apporte le bonheur de vivre aux Aquitaniens et les protègent contre les Sorcières Vertes. Malheureusement, la sorcière Jannedor a réussi à affaiblir le bracelet en le séparant des « charms ». Vous avez pour mission de retrouver ces derniers et le bracelet pour ensuite neutraliser les sorcières.

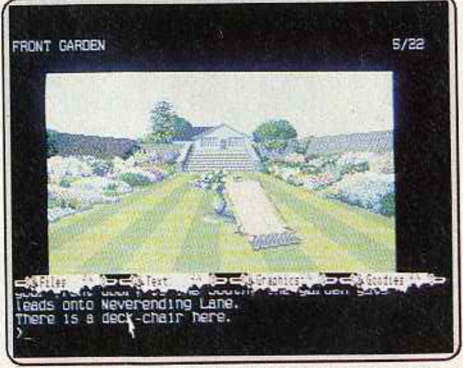
Au début de l'aventure vous vous trouvez dans un bus qui vous ramène chez vous. Les passagers n'apprécient visiblement pas la conversation et évitent votre regard. N'essayez pas de descendre tout de suite, attendez qu'un contrôleur vérifie votre ticket. Il vous dira à quel arrêt celui-ci ne sera plus valide. A la descente du bus vous échappez de justesse à un accident, sauvé par un Gardien. Ce dernier vous donne un document et vous charge de la mission citée plus haut.

Votre exploration commence véritablement à ce moment. Dirigez-vous vers votre demeure. La clé rouillée pour la grille, la clé en fer pour la porte et vous êtes chez vous.

Le jardin est superbe et très « british ». Entrez dans la maison et fouillez-là de fond en comble. Pendant



Illustrations : Jérôme Tesseyre



Prenez la chaise longue posée sur le gazon de ce superbe jardin très « british ».

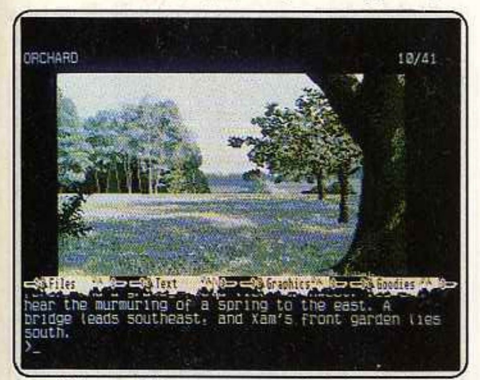


Fouillez la maison de fond en comble pour y trouver des objets indispensables...



Les nombreuses images proposées sont remarquables par la finesse des graphismes.

votre exploration de la maison, le téléphone sonne : votre vieil ami Xam vous appelle au secours. Il est en grand danger.
Vous volez à son secours, rencontrez un taureau et découvrez un splendide verger. La demeure de Xam se trouve au sud du verger. Inutile de s'y attarder, elle n'est pas accessible dans l'immédiat. Allez faire un tour du côté du lagon où il se passe des choses intéressantes.
Le jeu est complexe et vaste comme ses prédécesseurs. En revanche, il propose plus d'images et quel-



Votre ami Xam vous appelle à l'aide. Sa demeure se trouve au sud du verger.





les images ! De véritables chefs-d'œuvre. On constate une amélioration dans la finesse des graphismes. Le dialogue est toujours aussi agréable grâce à la puissance de l'analyseur de syntaxe. Une abondante documentation (en anglais hélas) accompagne le jeu. On y trouve pas mal d'indices. Il y a un petit point noir à signaler : quand vous reprenez le jeu à partir d'une sauvegarde, le programme vous demande de taper ce que vous trouvez à la page X, colonne Y, ligne Z, mot A et refuse fréquemment votre proposition ou, plus rarement, la ligne demandée n'existe carrément pas !
En outre, faire ce cérémonial à chaque reprise de sauvegarde est énervant. Il y a également des petits plus : le jeu fonctionne en monochrome ou en couleur. L'option d'impression du texte en continu est possible. Un logiciel d'une grande qualité. Indispensable. (Disquette Rainbird pour *Atari ST*).

Danny Boolauck

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Dialogues	★★★★★★
Difficulté	★★★★★
Langue	*anglais*
Prix	*D*

Police Quest

Vous incarnez un policier en butte à un réseau du crime où la drogue est reine. Bonne chasse !

Ce jeu d'aventure est différent de ceux auxquels nous a habitué Sierra on Line. C'est un jeu sérieux avec peu d'humour et de fantaisie. Vous campez un policier en uniforme d'une petite ville des U.S.A. nommée Lynton. La criminalité augmente d'une façon inquiétante depuis quelques semaines, notamment la drogue. Ce réseau du crime organisé a un chef : Death Angel. Vous avez pour mission de maintenir la paix et l'ordre dans la ville et tenter de neutraliser Death Angel. Vous ne recevrez l'ordre d'infiltrer le gang de Angel que si vous prouvez vos qualités d'excellent policier.
La première partie consiste à résoudre les différents problèmes routiniers d'un « flic ». La solution de ces problèmes passe par une scrupuleuse application d'authentiques procédures policières. Pas de panique, l'abondante documentation, fournie avec le jeu, donne de précieuses indications. L'aventure commence dans la station de police. Ne ratez pas le *briefing* et prenez le message de Steven dans le « pigeonhole » (casier). Dans les vestiaires, ouvrez votre casier et prenez votre arme. Les munitions et l'attaché-case. Dans le hall, il y a des clés de voiture et un talkie-walkie. Ne perdez pas de temps, sortez du bâtiment et trouvez votre voiture. Vous y découvrirez une matraque.
L'exploration de la ville commence. Pour les déplacements en voiture, l'écran montre une vue aérienne de la cité. Il n'y a que sept endroits où vous pouvez descendre de votre véhicule. Dans un premier temps, essayez de maîtriser le déplacement en voiture en respectant le code de la route ! Inutile de descendre, roulez sans arrêt. Les ordres vous parviennent par radio. Les événements se succèdent à un rythme assez lent. Le premier est un meurtre en pleine rue, sur place examinez tout et questionnez les témoins. Faites un contact radio après chaque découverte puis reprenez la route et attendez le prochain. Allez au rendez-vous de Steven et répondez au téléphone. Le deuxième événement est un feu rouge grillé par une splendide brune, légèrement vêtue. Ne succombez à ses charmes qu'après avoir dressé un P.V. Suivez fidèlement la procédure d'usage. N'oubliez pas d'établir un contact radio pour vérifier l'immatriculation avant de sortir de voi-



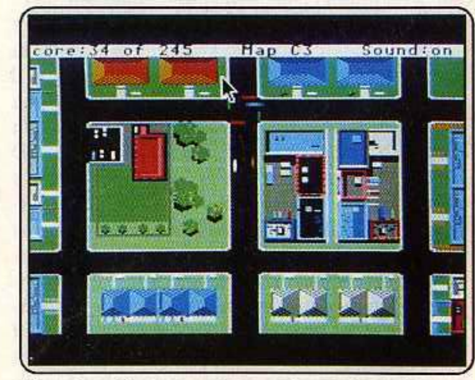
Pour résoudre les problèmes, suivez à la lettre les authentiques procédures policières...



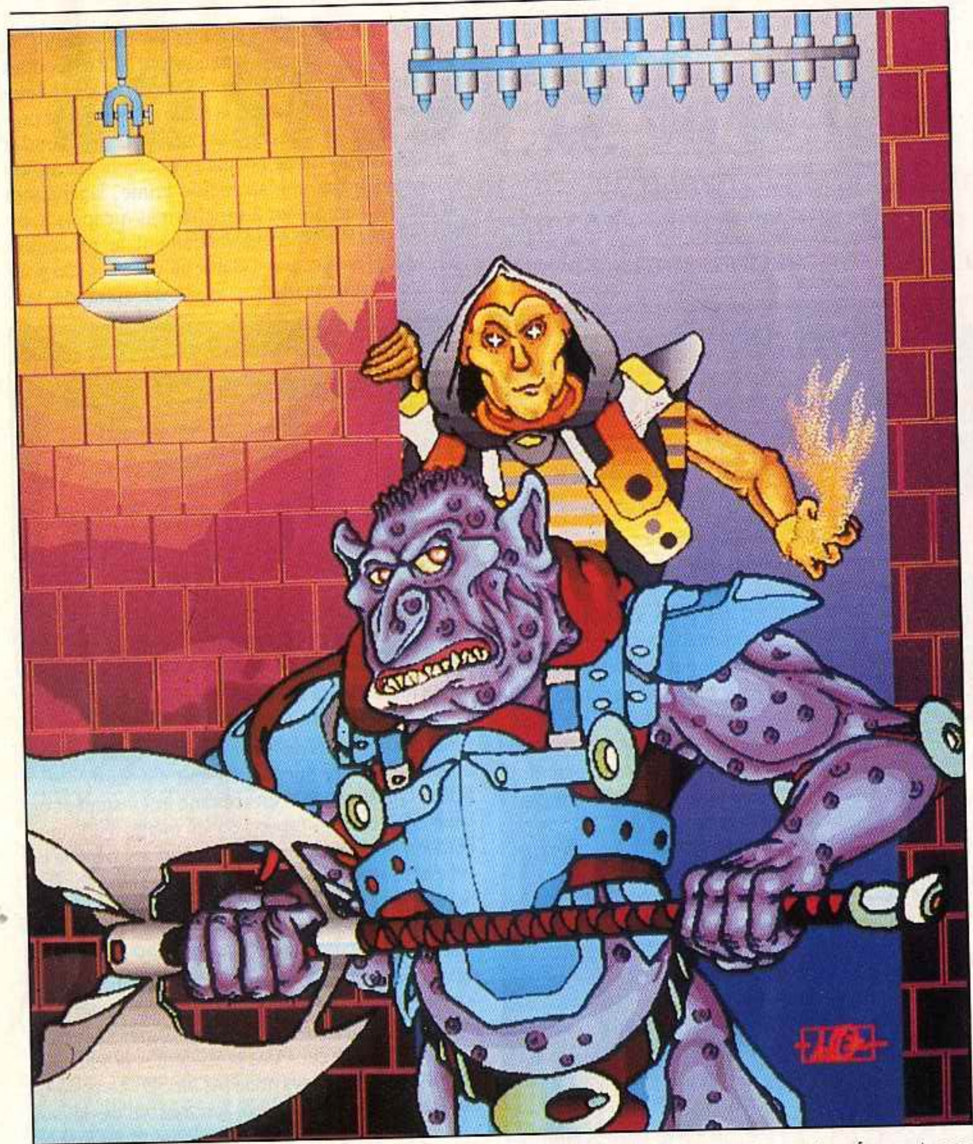
Ne ratez pas la réunion et prenez dans votre casier le message de Steven.

ture. Ensuite vous devez calmer quelques loubards et arrêter un conducteur en état d'ivresse.
Police Quest possède un scénario intéressant et original. Mais certains aspects du jeu méritent une amélioration. Le déplacement en voiture est pénible car celle-ci tourne à angle droit. On se passerait volontiers des manœuvres délicates nécessaires pour se garer. Le dialogue avec l'ordinateur est un cauchemar dans certaines situations. Le jeu semble trop rigide. Faire subir à un joueur une première partie « apprentissage » avant de commencer la véritable aventure est discutable. Les graphismes sont de la même veine que ceux des précédentes productions de Sierra : des images animées en 3D. Le système de jeu est plus complexe en raison de la vue aérienne mais n'améliore pas le confort du joueur.
Police Quest est un bon jeu dans l'ensemble mais son éditeur nous avait habitué à mieux... (Disquette Sierra on Line pour *Atari ST*). Danny Boolauck

Type	*aventure*
Intérêt	*15*
Animation	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Dialogue	★
Langue	*anglais*
Prix	*D*



Pour les déplacements en voiture, la cité vous apparaît en vue aérienne.



Dungeon Master

Un coup de chapeau à FTL pour la réalisation de ce jeu de rôle captivant, original et doté de fabuleux graphismes en 3D !

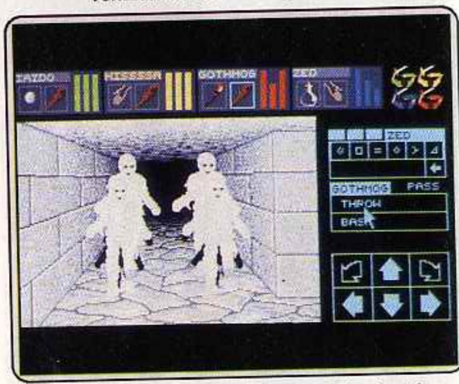
On peut résumer *Dungeon Master* en un seul mot : FABULEUX ! Cela valait vraiment la peine d'attendre sa sortie pendant deux ans. *Dungeon Master* est au jeu de rôle ce que « Star Wars » est au cinéma. Il supplante, et de loin, tous les jeux de rôle du même style. Son système même est extraordinaire. Un écran assez large remplace la petite fenêtre en 3D habituellement utilisée dans les *Sorcelleries* et *Bard's Tale*. L'impact visuel est stupéfiant, on a l'impression d'ÊTRE dans le donjon ! De plus, le jeu se déroule en temps réel ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation rend les monstres impressionnants. Dans les jeux de rôles traditionnels, les donjons sont vides avec des textes qui vous décrivent le décor. Ici, les monstres apparaissent subitement au gré du programme et sans aucune logique, ils sont derrière les portes ou vous poursuivent dans les corridors. Tuez-en trois sur cinq, fuyez et revenez cinq minutes plus tard, les deux survivants sont là ! Oubliez de fermer la porte derrière vous, ils vous suivent ! Les dagues et les sorts magiques sont visibles quand vous les lancez ! Grâce à un excellent bruitage aux sons digitalisés, on entend les armes siffler et tinter ! FANTASTIQUE !

N'oublions pas le scénario qui est également intéressant : vous incarnez Theron, l'apprenti du puissant mage, Grey Lord. Depuis des années, ce dernier cherche à s'emparer de la « gemme du pouvoir », source de toute vie. Un beau jour, il finit par mettre au point une formule magique capable d'invoquer la gemme. Hélas, au moment fatidique, il se trompe dans l'énonciation de la formule. L'effet est immédiat, sa personnalité se scinde en deux parties. La première moitié se nomme Librasulus, c'est le bon côté du personnage. L'autre moitié, le côté bestial, se fait appeler Lord Chaos. Celui-ci, plus prompt, s'empare de la baguette magique capable d'invoquer la gemme avec l'aide de la formule. Librasulus, prisonnier du néant, vous charge de retrouver le *Firestaff* (bâton de feu) afin de rétablir la paix et l'ordre.

Le jeu commence par la visite du hall des champions. Des guerriers et des mages y sont enfermés dans des miroirs enchantés. On y décompte vingt-quatre personnages, vous pouvez en choisir jusqu'à quatre. Pour obtenir des renseignements sur eux, il suffit de cliquer sur le miroir pour voir apparaître l'équipement du personnage et son corps. Le champion est défini par des attributions telles que la force, la santé, la dextérité, la sagesse, etc. Une originalité : vous pouvez ressusciter le héros avec ses attributions propres ou le réincarner, c'est-à-dire, le redéfinir complètement. Il n'y a que quatre classes d'aventuriers : le guerrier, le ninja, le mage et le prêtre. Certains cumulent plusieurs classes. Prenez, de préférence, des personnages polyvalents. Placez vos guerriers à l'avant du groupe. Et n'oubliez jamais que tous doivent manger, boire et dormir pour se régénérer. En outre, ils augmentent leurs niveaux par la pratique des armes et de la magie.



Vous pouvez ressusciter le héros tel quel ou le réincarner en le redéfinissant.



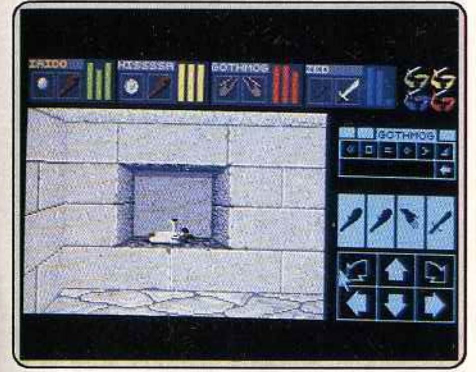
Les graphismes exceptionnels et l'animation rendent les monstres impressionnants !



N'oubliez pas de refermer la lourde porte, ou vous risquez fort d'être poursuivi !

L'entrée du donjon se trouve dans le hall des champions. Le niveau zéro est surtout un lieu qui permet de s'équiper en armes et nourriture. Soyez très attentif car les corridors recèlent des détails importants. Le niveau un est truffé de puzzles et de pièges,

mais aussi d'objets magiques et de coffres. Les parchemins vous indiqueront des formules pour fabriquer des sorts.
Le niveau deux est un véritable coupe-gorge : momies, trolls et pieuvres géantes vous y attendent. Les puzzles y sont plus complexes mais les trouvailles précieuses !
Les combats demandent une grande rapidité de décision et une bonne dose de stratégie. Armez vos guerriers jusqu'aux dents et entraînez vos mages à lancer des objets.
La convivialité est exceptionnelle grâce à la souris. Pour conclure, ajoutons que *Dungeon Master* a



Soyez très attentif car les corridors recèlent des détails importants.

réussi à garder tout ce qu'il y a de passionnant dans les jeux de rôle classiques et à échapper au côté répétitif et lent des autres systèmes de jeux. Un grand bravo à *FTL* ! Une bonne nouvelle, la société Faster Than prévoit déjà un *Dungeon Master II* ! (Disquette FTL pour *Atari ST*). Danny Boolauck

Type — *jeu de rôle graphique*
Intérêt — *18*
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Dialogues — ★★★★★
Langue — *anglais*
Prix — *C*

Chimera

Un voyage dans le temps qui risque de très mal se terminer si vous ne trouvez au plus vite les éléments pour réparer votre machine !

La société Pyramide, qui avait fait ses premières armes sur *Q.L.* a maintenant adopté le *ST*. Après *Quest* (voir *Tilt* 51 page 100), elle nous propose *Chimera*, un jeu d'aventure classique.
A l'ouverture du bureau, deux programmes peuvent être lancés. Le premier est le jeu proprement dit, tandis que le second sert à configurer le programme : un ou deux lecteurs, simple ou double face, utilisation d'un disque virtuel ou d'un disque dur. Cela permet d'accélérer le déroulement du jeu et de minimiser les manipulations de disquettes. La page de présentation du logiciel s'ouvre sur une jolie musique digitalisée, entachée malheureusement d'un souffle important.
Le scénario est le suivant. Chercheur au CNRS, vous avez conçu le Chronolab, une machine à voyager dans le temps. Mais comme votre génie n'est pas reconnu, vous avez gardé cette découverte secrète. Or voilà que d'autres chercheurs commencent à s'intéresser au voyage temporel.
Pour vous voir accorder la paternité de cette fabuleuse découverte, vous décidez de passer immédiatement à l'expérimentation en faisant un voyage en 1900. Vous n'emportez que du papier, un crayon, une montre, un briquet et un Polaroïd pour obtenir des preuves tangibles de votre voyage. A l'arrivée, un pressentiment vous fait penser que quelque chose ne va pas. Une rapide datation au Carbone 14 confirme vos impressions : vous êtes au XVe siècle ! Pour revenir à votre époque sans risque, il vous faut réparer votre machine et trouver cuivre, or, bronze, argent, silicium et uranium. Mettez-vous en quête de ces éléments dès maintenant si vous ne voulez pas finir vos jours au Moyen-Age.
L'écran est divisé en deux parties. La zone supérieure représente ce que vous voyez (les graphiques sont très bien dessinés, sans atteindre cependant la perfection de *Guild of Thieves* par exemple). Les icônes en bas de l'image révèlent les objets accessibles. Si leur dessin, précis pourtant, ne vous suffit pas, vous pouvez obtenir des explications supplémentaires en pointant l'objet à la souris et en appuyant sur « Help ». La zone inférieure de l'écran a plusieurs fonctions. Vous y découvrez d'abord ce que vous portez (six objets au maximum). La rose des vents vous permet de vous déplacer, en affichant les directions possibles. Il n'est pas inutile de cliquer aussi sur les directions impossibles. Vous saurez ainsi si c'est un obstacle infranchissable qui vous empêche d'aller par là ou si vous avez la possibilité de surmonter le problème. Lorsqu'une créature vous bloque le passage au nord, celui-ci sera rétabli si vous vous en débarrassez.
La ligne du bas sert à l'entrée des commandes au clavier. L'analyseur de syntaxe est assez original. Il analyse en effet immédiatement chaque mot et refuse d'emblée ceux qui lui sont étrangers, ce qui évite d'avoir à retaper de longues phrases pour une faute d'orthographe ou un mot inconnu du programme. Il fonctionne selon le mode classique verbe plus complément mais comprend aussi parfaitement bien des phrases plus complexes. Seul regret, son vocabulaire est un peu limité. Pour faciliter encore le dialogue, les dix touches de fonction peuvent être reprogrammées pour accepter les ordres les plus courants.
Le monde dans lequel vous évoluez est assez vaste. Vous devez donc dresser une carte pour éviter de vous y perdre. Ne vous laissez pas aller à vous balader simplement d'un endroit à l'autre car vous passeriez alors à côté d'indices utiles.
Ainsi après avoir été au sud puis à l'est de votre point de chute, vous remarquez des traces dans le sol, si vous l'examinez. Creusez et vous mettrez la main sur du cuivre, si recherché.
Les obstacles se contournent de manière logique, ce qui est bien agréable. Si des loups bloquent votre progression, il suffit d'allumer votre briquet pour les voir détaler au plus vite. De même un peu d'argent amadoue les brigands ou les chevaliers qui gardent le passage.
Mais tout n'est pas aussi simple. Pour me débarrasser de l'ours, je n'ai trouvé que la fuite ! Prenez la précaution de déposer avant tout ce que vous portez pour le reprendre après, si vous ne voulez pas tout perdre. Quant à la sacristie qui se trouve dans le château, vous ne réussirez à en sortir qu'après de nombreuses tentatives infructueuses. Pourtant n'hésitez pas à vous y rendre car vous y trouverez du bronze. D'autres éléments (l'or et l'argent) se trouvent encore assez facilement. Mais il en va bien autrement du silicium et de l'uranium.
Vous découvrez de très nombreux objets sur votre route périlleuse de voyageur dans le temps. Votre problème est surtout de faire un choix judicieux car vous ne pouvez les prendre tous. Notez sur la carte l'emplacement de ces objets pour les récupérer plus vite en cas de besoin ultérieur.
Chimera est un bon jeu d'aventure au scénario original et, qui plus est, en français qui est bien réalisé et pas trop difficile. Il convient à la fois aux débutants et aux habitués. (Disquette Pyramide pour *Atari ST*). Jacques Harbonn



Votre machine à voyager dans le temps a subi quelques avaries. Réparez-la !



Les icônes en bas de l'image révèlent les objets dont vous disposez.

Vous qui pensiez voyager en 1900, vous vous trouvez bel et bien en plein Moyen-Age !

Type — *aventure*
Intérêt — *14*
Graphismes — ★★★★★
Animation — –
Bruitages — –
Dialogues — ★★★★
Prix — *C* ▸

Space Quest II

Roger Wilco dans une lutte sans merci contre Vohaut et sa folie des grandeurs...

Roger Wilco, le héros de l'épisode précédent, n'a pas tiré avantage de sa soudaine célébrité après la destruction de « Star Generator » puisque le voici balayeur sur la station Orbital Xenon ! Au cours d'un nettoyage d'une navette spatiale, il se fait kidnapper par un certain Vohaul qui a fomenté le vol du Star Generator dans *Space Quest I*. Sans Roger, il serait le maître du monde. Désireux de se venger, Vohaul condamne notre héros aux travaux forcés dans ses mines de la planète Labion et veut envoyer des hordes de clones, déguisés en agents d'assurances, sur les planètes. Roger réussit à s'échapper... Le début du jeu démarre de façon inhabituelle. Dans le sas de sécurité, changez d'uniforme et fouillez les casiers. Vous pouvez y récupérer des objets, un « cubix rube puzzle » et une sorte de ceinture nommée « athletic supporter ». L'aventure ne commence véritablement qu'à partir de la chute du hovercraft qui permet à Roger, le seul survivant, de s'échapper dans la forêt labionnienne. Après avoir récupéré la carte magnétique sur le corps d'un de vos gardiens, coupez le signal de détresse du véhicule. Soyez très prudent pendant l'exploration de cette jungle car les dangers sont multiples. Des hommes de Vohaul y patrouillent... Certains pièges sont à éviter tandis que d'autres doivent être surmontés pour passer à l'étape suivante. Ainsi ne vous approchez pas trop des champignons géants. En revanche, la disquette de sauvegarde et beaucoup de patience seront nécessaires pour passer la plante carnivore. Ce monde végétal ne recèle pas que des dangers, certaines plantes sont indispensables pour la suite des événements. Quant à la faune de Labion, elle ne dédaigne pas la chair humaine. Néanmoins, vous pouvez vous faire un ami dans cet enfer tropical, mais tout dépend de vos dons de sauveteur. Rappelez-vous que Roger sait grimper, nager et... plonger. Dans ce type de jeu, les tentatives infructueuses pour surmonter un obstacle ont souvent pour cause un objet manquant. Il est donc judicieux de faire de fréquentes sauvegardes en différents points du programme. Ceci vous permet de revenir en arrière afin de déceler un détail important qui vous a échappé. Une règle d'or qu'il ne faut jamais omettre : examinez et utilisez TOUS vos objets afin d'en constater les effets. Cela vous permettra de faire le choix correct au bon moment. *Space Quest II* garde le style qui a fait le succès de l'épisode précédent, c'est-à-dire un scénario très inventif, bourré d'humour et de situations variées. Indépendamment du fil conducteur de l'aventure, on prend un plaisir certain à découvrir les différentes scènes. Le système de jeu, vous vous en doutez, est identique aux autres produits de Sierra on Line. Autrement dit, c'est un jeu d'aventure graphique animé et en 3D. Les graphismes et le bruitage sont immuablement moyens mais agréables. Précisons que ce logiciel fonctionne sur écran couleur ou monochrome. *Space Quest II* plaira aux aventuriers de tous âges. (Disquette Sierra on Line pour *Atari ST*.)

Danny Boolauck



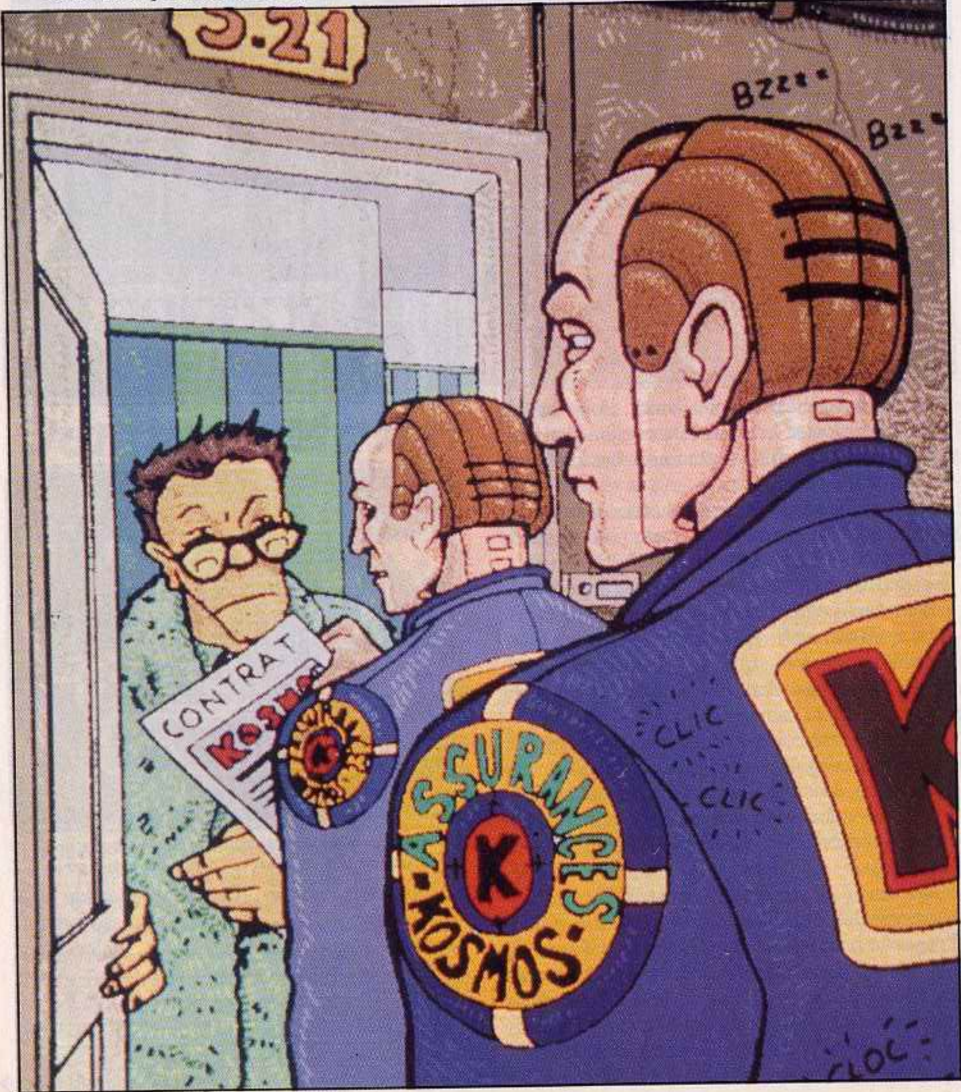
Il faudra beaucoup de ruse et de persévérance à notre héros pour semer ses poursuivants.

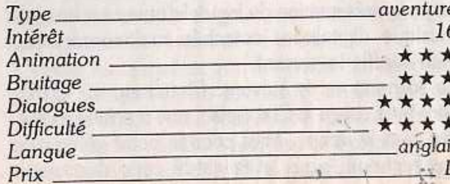


Des graphismes plaisants servent un scénario plein d'humour et aux situations variées.



La faune de la planète Labion ne dédaigne pas la chair fraîche !





Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Dialogues	★★★★
Difficulté	★★★★
Langue	*anglais*
Prix	*D*

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

720 DEGRES	92/142
ACE 2	92/142
ADV.T.FIGHTER	87/136
ALBUM DIGITAL	116/162
ALBUM EPYX	116/186
ALBUM HEWSON	92/142
ALBUM LORICIEL	92/142
ALBUM UBISOFT	162/192
ALTERN WORLD GAMES	92/142
AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142
ANNALES DE ROME	176/232
BAD CAT	92/142
BARBARIAN	92/132
BASIL THE DETECTIVE	92/142
BASKET MASTER	87/142
BEST OF ELITE 2	92/142
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	122/192
BLOOD VALLEY	92/142
BLUEBERRY	192
BOB WINNER	126/166
BOBSLEIGH	92/142
BRAVESTAR	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CAPTAIN AMERICA	92/142
CARRE D'AS	192
CATCH 23	87/142
CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142
CHOSE DE GROTEMB.	132/172
CLASH	192
CLEVER AND SMART	132/176
COMBAT SCHOOL	87/142
CONFLICT 1	132/176
CRASHGARET	192
CRAZY CARS	126
DEATH OR GLORY	96/142
ELITE 6 PACK N°2	92/145
EXIT	142/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FER ET FLAMME	246
FIRE TRAP	142/142
FLIYNG SHARK	142
FLYING SHARK	96
GABRIEL	136/172
GAME SET MATCH	126/176
GAUNTLET 2	92/142
GRYSOR	142
GRYZOR	87
GUILD OF THIEVES	192
GUNSHIP	192/242
GUNSMOKE	92/142
HANS D'ISLANDE	126/196
HIT PACK 1	82/142
HIT PACK 2	92/142
HURLEMENTS	132/172
IMAGINE ARCADE HITS	116/162
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INDIANA JONES	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
INTERNATIONAL KARATE 2	92/142
IZNOGOUD	192/242
KONAMIS GREATEST HITS	92/142
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186
L'OEIL DE SET	142/186
LA GUERRE DES ETOILES	96/146
LA MARQUE JAUNE	246/246
LA MASCOTTE	192
LAZER TAG	92/142
LE MAITRE DES AMES	186
LES DIEUX DE LA MER	142/192
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
LES RIPOUX	122/192
LORICIEL HIT 6	126/176
MACH 3	126/176
MAD BALLS	86/142
MALETTE JEUX FIL	192/242
MASK 2	92/142
MATCH DAY 2	87/142
MEURTRES EN SERIES	256/296
MEWILO	192
NAVY MOVES	87/142
OCEAN STAR HIT 1	92/142
OCEAN STAR HIT 2	116/162
OUT RUN	92/142
OXPHAR	202
PACK FIL 2	136/186
PEPE BEQUILLE	142/192
PEUR SUR AMYTIVILLE	126/166
PHANTOM CLUB	87/142
PHANTYS	87/142
PIRATES	92/142
PLATOON	87/142
PREDATOR	87/142
PROFESSION DETECTIVE	226
PROHIBITION	117/192
PSYCHOSOLDIER	86/142
QUAD	142/176
QUIN	242
RAMPART	92/142
RASTAN	87/142
RENEGADE	87/142
ROAD RUNNER	92/142
ROLLING THUNDER	92/142
RYGAR	92/142
SANTA FE	136/172
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDE ARMS	92/142
SILENT SERVICE	136
SKAAL	142/192
SORCERER LORD	176/232
STREETSPORT BASKET	92/142
STRYFE 2	132/172
SUPER HANG ON	92/142
SUPER SKI	142/192
THE LAST NINJA	92/142
THE SENTINEL	96/146
THEY SOLD A MILLION 3	92/142
THUNDERCATS	87/142
TOUR DE FORCE	92/142
TRANTOR	92/142
TRESORS DE US GOLD	116/192
V 2	172
VICTORY ROAD	86/142
WARLOCK	92
WARLOCK	142
WESTERN GAMES	132/176
WIZARD WARZ	92/142
WORLD LEAD.TOURN.	92/142

AMSTRAD K7 BUDGET 49 F

ARKANOID
AVENGER
BALLBLAZER
BLADE RUNNER
BREAKTHRU
BRUCE LEE
CAULDREN 2
CHIMERA
CHOLO
DANDY
DONKEY KONG
DRAGONSLAIR
EIDOLON
EMPIRE
FIRELORD
FREDDY HARDEST
FUTURE KNIGHT
GALVAN
GAME OVER
HIJACK
HIVE
HOBBIT
JAILBREAK
JET SET WILLY
KRAKOUT
KWAH
LITTLE COMPUTER PEOPLE
MARIO BROTHERS
MGT
MINDSHADOW
MONTY ON THE RUN
MOVIE
NEMESIS
NEMESIS THE WARLOCK
NEXUS
PRODIGY
RANARAMA
ROCCO
SIGMA 7
SPY VS SPY
SPY VS SPY 3
TAI PAN
TEMPEST
THAI BOXING
THANTOS
THUNDERBIRDS
TOP GUN
TRAILBLAZER
V
WARLOCK
WIZBALL
XARO
YIE AR KUNG FU
YIE AR KUNG FU II

COMMODOREK7 BUDGET 49 F

AMERICAS CUP
ARKANOID
ARMY MOVES
AVENGER
BALLBAZER
BEACH HEAD II
BOULDERDASH CONST.KIT
COBRA
COMBAT LYNX
COMIC BAKERY
CROSSFIRE
DANDY
DONKEY KONG
DRAGONS LAIR
DRUID
EIDOLON
EMPIRE
FIGHTER PILOT
FIRELORD
FREDDY HARDEST
GALVAN
GAME OVER
GOONIES
HACKER
HIGHLANDER
HOBBIT
HUNCKBACK II
HYPERBALL
JET SET WILLY 2
KINETIX
KNOCKOUT
MACADAM BUMPER
MAG MAX
MINDSHADOW
MUTANTS
ON COURT TENNIS
RAMBO
RANARAMA
RETURN TO OZ
SABRE WULF
SARACEN
SHORT CIRCUIT
SIGMA 7
SPY V SPY 2
STAFF OF KARNATH
TAI PAN
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
TEMPLE OF TERROR
THAI BOXING
THANATOS
TRAILBLAZER
V
WARRIORS OF RAS
WIZBALL
YIE AR KUNG FU
YIE AR KUNG FU II

ATARI XL/XE C/D Budget 49/59 F

A DAY AT THE RACES	X	
BALLBLAZER	X	X
BLUE MAX 2000	X	
BOULDERDASH II	X	
CHUCKIE EGG	X	
COMET GAMES	X	
CROSSFIRE	X	
DOMAIN OF T.UNDEAD	X	X
DROPZONE	X	
EIDOLON		
ELECTRAGLIDE		X
ESCAPE F. DOOMWORLD	X	X
FIGHT NIGHT		X
GOSTHBUSTERS		X
HACKER	X	
HOUSE OF USHER	X	
JAWBREAKER	X	
JET JET WILLY	X	X
JUGGLES HOUSE	X	
JUGGLES RAIMBOW	X	
KING OF RING	X	
KINGDOM	X	
KNIGHTS OF T. DESERT		X
KNOCKOUT	X	
LAZER HAWK	X	X
MORDONS QUEST	X	
NIBBLER		X
NIGHT RAIDERS	X	
ORB OF ZARRAMIER		X
POOYAN		X
RIVERRALLY	X	
ROCKET REPAIR		X
SCRAM	X	
SCREAMING WINGS	X	X
SEA BANDIT		X
SIDE WINDER	X	
SPRING	X	
SPINDIZZY		X
SPU V SPY 1	X	
SPU V SPY 2	X	X
WARRIORS OF RAS		X
WHINTER OLYMPICS	X	X
ZORRO	X	

2600 VCS CART. 109 F

AIR SEA BATTLE	109
BATTLE ZONE	109
BOXING	109
CRYSTAL CASTLES	109
DEFENDER	109
DODGEMS	109
DONKEY KONG	109
ENDURO	109
FREEWAY	109
GALAXION	109
GHOSTBUSTERS	109
GORF	109
GRAND PRIX	109
HUNT AND SCORE	109
JOUST	109
KABOOM	109
KANGAROO	109
KEYSTONE CAPERS	109
MEGAMANIA	109
METEOR DEFENCE	109
MIDNIGHT MAGIC	109
MILLIPEDE	109
MOUSETRAP	109
MS PACMAN	109
OUTLAW	109
PITFALL	109
PITFALL II	109
POLE POSITION	109
RAQUETBALL	109
RIVER RAID	109
SKEET SHOOT	109
SKI-ING	109
SMURF	109
SOLAR FOX	109
SOLARIS	149
SPACE SHUTTLE	109
STARGATE	109
SUMMER GAMES	149
SUPER BREAKOUT	109
TENNIS	109
VENTURE	109
WARLORDS	109
WINTER GAMES	149
WIZARD ON WAR	109

ATARI ST

3D GALLAX	192
ADDICTABALL	169
ALBUM EPYX	238
ALTAIR	195
ALTERNATE REALITY	235
ARENA	329
ARKANOID	145
ASTERIX	240
AUTODUEL	225
BAD CAT	225
BALANCE OF POWER	220
BARBARIAN	169
BARD'S TALES	275
BIVOUAC	195
BLACKLASH	220
BLUE WAR 3	220
BUBBLE BOBBLE	172
BUBBLE GHOST	192
CAPTAIN AMERICA	192
CHESSMASTER 2000	295
CHIMERA	225
CRAZY CARS	225
DEEP SPACE	129
DEFENDER OF THE CROWN	285
ENCHANTER	159
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II	340
FORMULA ONE	149
GAUNTLET 2	192
GNOME RANGER	192
GOLDEN PATH	155
GOLDRUNNER 2	225
H.M.S COBRA	245
HACKER 2	159
HOLLYWOOD HIJINKS	159
HOT BALL	225
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INDIANA JONES	192
IZNOGUD	242
JEWEL OF DARKNESS	190
KARATE KIDD 2	129
KINGS QUEST 3	239
KNIGHT ORC	192
L'AFFAIRE	242
L'ANNEAU DE ZENGARA	242
LE MAITRE DES AMES	242
LEADERBOARD	199
LES DIEUX DE LA MER	192
LES RIPOUX	192
LEVIATHAN	142
MACH 3	195
MALETTE JEUX FIL	290
MANHATTAN DEALER	225
MANHATTAN CHASER	239
MANOIR DE MORTEVILLE	175
MARBLE MADNESS	225
MARCHE A L'OMBRE	195
MASQUE +	192
MASTERS OF THE UNIVERS	195
MERCENARY COMP	192
MEURTRES EN SERIES	245
MIDI MAZE	225
OUT RUN	195
PASSAGERS DU VENT 2	275
PAWN	185
PHANTASIE 2	225
PHOENIX	245
PLANETFALL	189
PROHIBITION	215
Q-BALL	185
RAMPAGE	142
RANARAMA	192
ROADRUNNER	210
ROADWAR 2000	199
ROADWARS	195
ROGUE	220
S.D.I.	260
SAPIENS	195
SCEAMING WINGS	142
SILENT SERVICE	199
SILICON DREAMS	195
SKY RIDER	192
SPACE HARRIER	225
SPACE QUEST	239
SPACE SHUTTLE	192
SPELLBREAKER	159
STAR FLEET 1	430
STARGLIDER	165
STRIKE FORCE HAR.	239
SUPER HANG ON	145
SUPER HUEY	190
T.N.T	195
TAI PAN	192
TASS TIMES	159
TERRORPODS	199
TEST DRIVE	325
THE SENTINEL	192
TRACKER	192
TRAIBLAZER	185
TRAILBLAZER	239
TRANTOR	192
TRAUMA	242
ULTIMA III	239
WINTER GAMES	225
WINTER OLYMPIAD 88	195
WITNESS	159
WIZARD'S CROWN	239
WIZBALL	192
WORLD GAMES	220
ZOMBIE	225
ZORK 3	159

AMIGA

AIRBALL	149
ALIEN STRIKER	195
ALTERNATE REALITY	235
BARBARIAN	215
BORROWED TIME	215
BRAINSTORM	119
CALIFORNIA GAMES	239
CHALLENGER	99
CRUNCHER FACTORY	90
CUTHROAT	159
DARK CASTLE	215
DEFENDER OF THE CROWN	275
DEMOLITION	115
DIABLO	195
DR FRUIT	99
ENCHANTER	159
FEUD	99
FINAL TRIP	99
FLIGHT SIMULATOR 2	345
GAUNTLET	239
GOLDRUNNER	219
GRIDSTART	119
GUILD OF THIEVES	215
HACKER 2	159
HOLLYWOOD HIJINX	159
HOLLYWOOD POKER	189
INDOOR SPORTS	215
INFIDEL	159
INSANITY FIGHT	215
JIGSAW MANIA	195
JINXTER	215
KAMPFGRUPPE	275
KARTING GRAND PRIX	119
KINGS QUEST 3	285
KNIGHT ORC	215
KWASIMODO	119
LANDS OF HAVOC	195
LEADERBOARD	210
LEADERBOARD TOURNAMENT	119
MARBLE MADNESS	195
MEAN 18	285
MOONMIST	159
NINJA MISSION	99
ORGE	239
PAWN	225
PHALANX	90
PHANTASIE	239
PLANETFALL	159
PLUTOS	142
PORTAL	159
ROADWAR 2000	239
ROCKY	119
SEASTALKER	159
SHANGAI	249
SILENT SERVICE	215
SINBAD	275
SKY FIGHTER	119
SORCERER	159
SPACE BATTLE	119
SPACE QUEST	269
SPACE RANGER	119
SPELLBREAKER	159
STARCROSS	159
STARGLIDER	199
STATIONFALL	159
STRIP POKER	119
SUPER HANG ON	145
SUPER HUEY	189
SUSPECT	159
SUSPENDED	159
SWOOPER	189
TASS TIME IN TOWETOWN	159
THAI BOXING	99
TRINITY	159
ULTIMA III	210
VADER	99
WESTERN GAMES	195
WINTER GAMES	215
WINTER OLYMPIAD 88	195
WISHBRINGER	249
WIZARDS CROWN	275

SEGA

ACTION FIGHTER	195
ALEX KIDD WONDER	195
ASTRO WARRIOR	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
CONTROL STICK	195
ENDURO RACER	195
F 16 FIGHTER	159
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	159
GREAT GORF	195
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENCE 3D	239
MY HERO	159
OUTRUN	239
PHANTAZY ZONE	195
PRO WRESTLING	195
QUARTET	195
ROCKY	239
SECRET COMMAND	195
SHOOTING GALLERY	195
SPACE HARRIER	239
SPY VS SPY	159
SUPER TENNIS	159
TEDDY BOY	159
THE NINJA	195
TRANSBOT	159
WONDERBOY	195
WORLD GRAND PRIX	195
WORLD SOCCER	195
ZILLION	195

BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto :	10x3"	59 F
Boitier DS40LA :	30x3"	99 F
Boitier DS40LB :	45x3.50"	99 F
Boitier JSY 80 :	80x3.50"	119 F
Boitier JSY 48 :	48x3"	119 F
Boitier DD50L :	50x5.25"	119 F
Boitier DS100L :	100x5.25"	149 F

JOYSTICKS

CARTE PC	225
CHEETAH 125+	89
CHEETAH MACH 1+	135
CHEETAH PC	199
DOUBLEUR DE JOYSTICK	69
KONIX SPEEDKING	115
PHASOR ONE(US GOLD)	115
PRO 5000	130
QUICKSHOT TURBO 2	129
SWITCHJOY SJ.1	85
SWITCHJOY SJ.22	95
WICO 3 WAY	310
WICO THE BOSS	160

Gratuit 1 doubleur de Joystick pour l'achat de 2 PHASOR ONE ou 2 CHEETAH MACH 1

3.50" DFDD

9 F 95*

* a l'unité - Par 100

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	120 F	189 F	358 F	845 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	–	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	–	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	–	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 30 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel jeux 15 F

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Précisez pour quel ordinateur :

Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL

Signature obligatoire

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

SOS AVENTURE

Le maître des âmes.

Combat, réflexion, ouverture de portes et collecte de trésor, un jeu passionnant.

jeu de rôle : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
F : *langue*
– : *bruitage*
B : *prix*

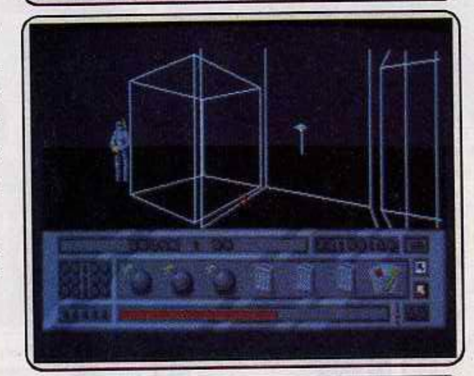


L'adaptation du *Maître des Ames* sur *PC* conserve la lisibilité des écrans déjà agréable sur la version *Amstrad* testée dans *Tilt* n° 50 page 116, l'option des choix de la palette des couleurs permettant d'obtenir le plus lisible possible des écrans. L'original jeu de rôle en 3D, dans lequel vous vous baladez dans les recoins du château, garde toute sa richesse. Il vous faut déjouer tous les pièges afin d'arriver au but : retrouver le Maître des âmes. La stratégie la plus efficace passe par une répartition intelligente des tâches ou par la séparation de votre troupe en plusieurs équipes. Le jeu est aussi complexe que passionnant, sans sortir des limites du genre. Ainsi les combats sont-ils traités allusivement : c'est en voyant l'évolution respective des points de vie des adversaires que vous vous déterminez pour la fuite ou pour l'attaque. Tout se fait au joystick, ou avec les touches de direction du clavier, par la manipulation des icônes des actions possibles, des personnages, des objets qu'ils transportent et leur activation sur la fenêtre principale. Sans innovations fracassantes ni ambition démesurée, le programme fait vivre un monde captivant. (Disquette Ubi Soft pour *IBM PC* et compatibles). D.S.

Catch 23

L'équilibre des forces stratégiques mondiales est remis en cause par un intercepteur de satellites révolutionnaire.

action/aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
C : *prix*



Votre mission : détruire le site de recherche le plus secret de la planète. En effet, c'est en ce lieu perdu (éloigné de toute activité) qu'est développé un Jet de troisième génération, capable d'intercepter des satellites en orbite géostationnaire (trente-six mille kilomètres !), son nom de code : CK 23. L'appareil en question est capable de décoller comme un intercepteur classique. Cet innovation technologique risque de bouleverser complètement l'équilibre des forces stratégiques. Parachuté sur l'île, vous ne pouvez compter que sur vos propres forces et celles de votre armement. Tout en pénétrant les forces adverses, vous devez prendre garde aux multiples pièges et défenses que cache l'île. Ainsi, si vous rencontrez un des fantassins ennemis, il ne vous restera comme seule alternative que de tirer avant lui, le tout dans une mise en scène digne des meilleurs westerns. Des mines, des blindés, des navettes chercheront constamment à vous détruire. Les adeptes de *Mercenary* seront aux anges avec ce jeu, puisque le principe est le même. Les graphismes vectoriels en 3D rendent parfaitement compte des évolutions. Les animations sont rapides et les bruitages corrects. Un jeu immense. (Disquette Martech pour *Atari ST*). E.C.

L'Affaire

Parviendrez-vous à disculper Raymond Pardon, accusé à tort d'un hold-up qu'il n'a pas commis ?

aventure policière : *type*
10 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
F : *langue*
C : *prix*



Sur *MSX 2*, *L'Affaire* avait mérité haut la main le Tilt d'or 1986 du meilleur jeu d'aventure. Sons et graphismes s'accordaient pour placer ce jeu au scénario original dans le peloton de tête des aventures policières (voir *Tilt* n° 47 page 99.) Autant l'admettre, cette adaptation pour *PC* d'un logiciel qui savait pleinement tirer parti des performances graphiques et sonores du *MSX 2*, n'est pas une grande réussite. Pouvait-il d'ailleurs en être autrement ? La perte de définition des graphismes et la simplification extrême des couleurs imposés par le standard CGA rendent les dessins plutôt illisibles, ce qui est d'autant plus gênant que le mode de fonctionnement du jeu nécessite leur exploration à l'aide du curseur. Bizarrement, le mode graphique « *PC 1512* » proposé dans le menu d'introduction et mentionné sur la jaquette donne exactement les mêmes résultats que le mode CGA... qui ne correspond en rien aux photos présentées sur la boîte. Il vaut mieux en être averti avant d'acheter un logiciel qui, malgré les faiblesses de son adaptation, offre aux fervents des enquêtes policières,les mystères d'une intrigue bien construite. (Disquette Infogrames pour compatibles *PC*). J.-P.D

Knightmare

Un univers cauchemardesque, des oubliettes, des pièges : vous êtes chevalier.

aventure/action : *type*
13 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *bruitage*
A : *langue*
B : *prix*

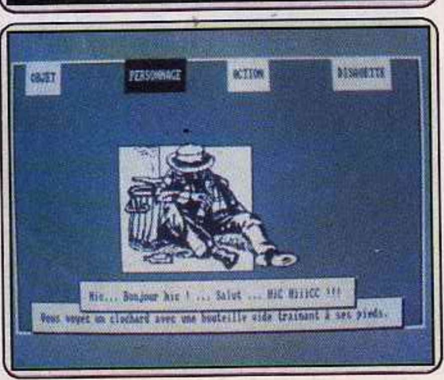


Chevalier perdu dans les oubliettes du château, vous allez d'une part manier votre personnage au joystick, d'autre part sélectionner vos dialogues au clavier. Le but de la quête est simple : survivre à cet univers de cauchemar et donc en éviter les pièges. L'écran de jeu met en place un graphisme précis bien que peu coloré. Le personnage évolue à l'écran avec souplesse. Il lui suffit alors de se placer devant un indice ou un autre personnage pour utiliser le mode « dialogue ». Le joueur sélectionne tout d'abord un verbe (soit sur une liste qui défile, soit en frappant l'initiale du mot...) puis le nom de l'objet concerné. Cette gestion du dialogue avec l'ordinateur est maniable. Elle dévoile, en revanche, tout le vocabulaire du jeu... Parallèlement à la classique stratégie des softs d'aventure (collecte de clefs, ouverture de portes, découverte d'indices...), *Knightmare* conserve une ambiance « action » appréciable. Il vous faudra, par exemple, éliminer de nombreux monstres (jet de pierres), passer certains obstacles avec rapidité, etc. Cette dualité action/stratégie est convaincante. Elle aurait juste mérité un meilleur graphisme et surtout des bruitages plus réalistes. (Disquette Activision pour *Amstrad CPC*). O.H.

Profession détective

Un enlèvement, de maigres indices, des témoins peu loquaces, l'enquête risque d'être difficile.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*



Nom : Stuart Gribble. Profession : détective privé. Signe particulier : enquête sur la disparition de Jim Pez, fils du célèbre milliardaire. Au lendemain de l'enlèvement, les indices sont maigres et les langues peu déliées. Le boulanger, la passante ou le policier n'ont rien remarqué de particulier. La femme du bar affirme, en revanche, connaître les trois loubards qui ont enlevé l'enfant et vous remet, contre monnaie sonnante et trébuchante, un billet de train. Le clochard qui retrouve momentanément ses esprits lorsque vous lui offrez du whisky vous tuyaute en ces termes : « Si tu veux passer dans l'autre ville, dis aux mômes que c'est le vieux qui t'envoie ». On le comprend vite, l'enquête et les problèmes ne démarrent réellement qu'après, sur la deuxième disquette en compagnie de Sniffou, votre ange gardien. L'animosité d'un voisin de la famille n'est rien en comparaison de l'agressivité des personnages rencontrés par la suite. Articulées autour de menus déroulants, les actions sont simples, rapides et moins limitées qu'il n'y paraît à première vue. les décors finement réalisés en deux couleurs sont particulièrement réussis. (Deux disquettes UBI Soft pour *Amstrad*). N.M.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS STAR !

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :
- pour disquettes 3''1/2
  - la boîte 40 DK : 90 F
  - la boîte 80 DK : 139 F
- pour disquettes 5''1/4
  - la boîte 50 DK : 110 F
  - la boîte 100 DK : 165 F

KIT DE NETTOYAGE 3'', 3''1/2, 5''1/4 : 85 F

LISTINGS 60G 400 : 240 x 11 = 85
240 x 12 = 90

QUICK SHOT PC : 165 F

CARTE CONTROLLER JOYSTICK PC : 255 F

LE QUICK SHOT + LA CARTE : 385

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

AMSTRAD

NOUVEAUTES

CARRE D'AS		199 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CRASH GARRET		209 F
FIRESCAPE	99 F	155 F
FLYING SHARP	105 F	159 F
GABRIELLE	119 F	155 F
HAN D'ISLANDE		229 F
HITS n°6 Lor. (avec atomic)	99 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
INSIDE	125 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		NC
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	125 F	159 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	114 F	145 F
LES HITS DE L'AVENTURE		259 F
LUCASFILM	99 F	155 F
MOMY	149 F	199 F
OXPHAR		229 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
POWER PLAY	105 F	159 F
QIN		259 F
RAMPAGE	105 F	159 F
TETRIS	99 F	145 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUPPL. TP 3000	115 F	
TRIVIAL P. JUNIOR 6000		255 F
TRIVIAL P. JUNIOR 3000	189 F	
FICHIER SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
V2		165 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM		325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Manh. L., Mange-caill.)	169 F	205 F
ALBUM EPIX (Winter G., World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BILLY II	135 F	195 F
BIRDIE	115 F	185 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB MORANE (Jungle ou chevalerie ou S.F.	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BOULDERDASH CONSTRUCTION	109 F	159 F
BUBBLE DOBBLE	105 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
COMBAT SCHOOL	99 F	159 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ELITE COLLECTION (av. Paperboy et Battle Ships	145 F	195 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
FLASH	135 F	189 F
GAME SET ET MATCH	139 F	179 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
GUILDE OF THIEVES		209 F
IMAGINE ARCADE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LE NECROMANCIEN	89 F	135 F
LES PASSAG. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES AVENTURES J. BURTON	89 F	139 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (Gaston Lagaffe)	135 F	175 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS		175 F
MASTERS OF THE UNIVERS	119 F	155 F
MATCH DAY 2	99 F	155 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
OUT RUN	105 F	159 F
PHANTOM CLUB	105 F	159 F
PHENIX NOIR	129 F	165 F
PLAY-BACK		235 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QUAD	145 F	195 F
RENEGADE	79 F	129 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SRAM 1 ou SRAM 2		225 F
SUPER HITS N° 2	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TRESORS D'US GOLD (av. L .Board)	115 F	159 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
ZOMBI	125 F	159 F

APPLE II

ADVENCED FLIGHT SIMULATOR	365 F
AUTODUEL	265 F
BARD'S TALE II	409 F
CHESS MASTER 2000	335 F
COLONIAL CONQUEST	299 F
CONFLICT IN VIETNAM	289 F
CRUSADE IN EUROPE	289 F
DEFENDER OF THE CROWN (app. GS)	NC
DESTROYER	325 F
F-15 STRIKE EAGLE	349 F
FAIAL	195 F
GUILDE OF THIEVES	209 F
HAWAI	195 F
MARBLE MADNESS	295 F
PANZER STRIKE	319 F
PAWN	229 F
PHANTASIE III	295 F
ROAD WAR EUROPA	229 F
SCOOP	215 F
SILENT SERVICE	289 F
SONS OF LIBERTY	349 F
STARGLIEDER	229 F
SUBBATTLE	335 F
SUMMER GAMES I ou II	315 F
THUNDER CHOPPER	329 F
ULTIMA III	365 F
WINTER GAMES I ou II	315 F
WORLD GAMES	365 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR	799 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
HISTOIRE D'OR	199 F
JINXTER	249 F
KNIGHT ORK	215 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

MSX

747 FLIGHT SIMULATOR	169 F	
ARKANOID	99 F	
CRAFTON ET XUNQ (MSX2)		259 F
FLIGHT PACK	119 F	155 F
FORMULE ONE SPIRIT	209 F	
KINGS VALLEY	169 F	
KNIGHTMARE	169 F	
MASK II	99 F	
MARSTERS OF THE UNIVERS	99 F	
NEMESIS	169 F	
NEMESIS II	195 F	
PENGUIN ADVENTURE	169 F	
ROAD FIGHTER	169 F	
SKY JAGUAR	169 F	
SOCCER (football)	169 F	
SUPER COBRA	189 F	
THE CHESS GAME	112 F	
THE GOONIES	169 F	
THE MAZE OF GALIOUS	169 F	
TOPPLE ZIP	259 F	
TT RACER	119 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	
VAMP. KILLER (MSX 2)	179 F	
YIE AR KUNG FU II	189 F	

ATARI 800

ACE OF ACES	115 F	159 F
ARKANOID	89 F	129 F
COLONIAL CONQUEST		325 F
COLOSSUS CHESS 4		155 F
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	169 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
GAUNTLET	89 F	129 F
KNIGHT ORC	159 F	159 F
LEADERBOARD	99 F	139 F
L. BOARD TOURNAMENT	65 F	95 F
MECHT BRIGADE		325 F
MIRAX FORCE	95 F	125 F
SILENT SERVICE	95 F	145 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN		179 F
WAR GAME CONST. SET		215 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPIL. GFA BASIC	285 F
DATAMAT	369 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C (Vers.1.1)	389 F
LATTICE C	895 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONST. SET	279 F
SUPERBASE	849 F
TEXTOMAT	369 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIVRE DU LEC. DE DISK ATARI	179 F
LIVRE DU LEC. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROG. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASSEMB. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	145 F
ST SHOW	100 F

JEUX

AIRBALL	239 F
ALBUM EPIX	329 F
ARKANOID	135 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	255 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARBARIAN (Psygnosis)	225 F
BARBARIAN (Palace)	125 F
BARD'S TALE	279 F
BIVOUAC	185 F
BLACK LUMP	215 F
BLUE WAR III	235 F
BOB MORANE : (Jgl ou chev. ou SF)	249 F
BOB WINNER	195 F
BUBBLE BOBBLE	215 F
BUBBLE GHOST	185 F
CHESS MASTER 2000	239 F
CRAFTON ET XUNQ	235 F
CRASH GARET	285 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
DEJA VU	299 F
DEMONIAC	245 F
DIEUX DE LA MER	185 F
DIZZY WIZARD (1040)	215 F
DONJON MASTER	259 F
ECO	195 F
ENDURO RACER	195 F
ERE HITS ST	265 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	365 F
GAUNTLET	189 F
GRAND PRIX 500	195 F
GUILDE OF THIEVES	235 F
GUNSHIP	265 F
HMS COBRA	235 F
INDIANA JONES	199 F
IRON LORD	289 F
IZNOGOUD	245 F
JASON ET LA TOISON D'OR	235 F
JINXTER	265 F
KING QUEST III	375 F
KING QUEST TRIPLE	295 F
KNIGHT ORK	195 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	245 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD N° 2	NC
L'ŒIL DE SET	249 F
LA GUERRE DES ETOILES	199 F
LA MARQUE JAUNE	285 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
LEVIATHAN	185 F
MACADAM BUMPER	235 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	265 F
MANOIR DE MORTEVILLE	195 F
MANOIR DE MORTEVILLE n° 2	NC
MARBLE MADNESS	259 F
MARCHE A L'OMBRE (520-1040)	179 F
MASQUE PLUS	249 F
MEURTRE EN SERIE	235 F
MOEBIUS	245 F
NECROMANCIEN	185 F
OIDS	199 F
OUT RUN	199 F
PAWN	235 F
PHANTASIE III	299 F
PHENIX	235 F
POWER PLAY	205 F
PREDATOR	265 F
PRESIDENT ELECTION 1988	199 F
PROHIBITION	179 F
RAMPAGE	195 F
RINGS OF ZILFIN	259 F
ROAD RUNNER	195 F
ROAD WAR EUROPA	275 F
SAPIENS	195 F
SENTINEL	179 F
SHADOWGATE	NC
SILENT SERVICE	215 F
SKY FIGHTER	99 F
SPACE QUEST II	269 F
STARTRECK	199 F
SUPER SKI	209 F
SUPER SPRINT	165 F
THAI PAN	179 F
TERROR PODS	225 F
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	299 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
T.N.T.	179 F
TRACKER	235 F
TRASH HEAP (1040)	215 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
TURLOG LE RODEUR	245 F
ULTIMA IV	295 F
U.M.S.	265 F
WAR GAMES CINSTRUCTION SET	199 F
WIZBALL	185 F
XENON	215 F
ZOMBI	199 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

PC

UTILITAIRES

BILAN PLUS LIBERAL	1.535 F
BILAN PLUS MONO	935 F
CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
FASST (assemb.-désassembl.)	750 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SCRIPT-EXPERT (courrier, en F)	1.175 F
SOLUTION PC 1512	1.785 F
TEXTOMAT	749 F
WORDWRITER	435 F

JEUX

• : PC = 5''1/4 et 3''1/2

ARMORIC LE VICKING	
BALANCE OF POWER	259 F
• BARD'S TALE	279 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORAN (Jgl ou chev. ou SF)	249 F
BOB WINNER	212 F
• CHUCK YEAGER	295 F
• COBRA	229 F
• CONFLICT IN VIETNAM	259 F
• CRUSADE IN EUROPE	259 F
• CRASH GARRET	305 F
• CRAZY CARS	259 F
• DECISION IN THE DESERT	259 F
• DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	259 F
• F-15 STRIKE EAGLE	229 F
• GABRIELLE	249 F
• GRAND PRIX 500	215 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
H.M.S. COBRA	295 F
IZNOGOUD	285 F
JINXTER	275 F
L'AFFAIRE	235 F
• L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
• L'ŒIL DE SET	249 F
• LE MAITRE DES AMES	249 F
• LE NECROMANCIEN	149 F
• LES CLASSIQUES VOL. 1 ou 2	259 F
LES PASSAG. DU VENT 1 ou 2	269 F
LES RIPOUX	199 F
• MACH III	215 F
• MASQUE PLUS	265 F
MOEBIUS	275 F
• MISSION	215 F
PAWN	249 F
PIRATES	259 F
QIN	259 F
• ROAD WAR EUROPA	199 F
• SAPIENS	215 F
• SOLO FLIGHT	209 F
SPACE QUEST II	219 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
• SUBBATTLE	275 F
• SUMMER GAMES	275 F
• SUPER SKI	229 F
• TETRIS	199 F
TRACKER	209 F
• TRIVIAL POURSUIT	265 F
• ULTIMA IV	245 F
U.M.S.	209 F
• WINTER GAMES	275 F
WIZBALL	229 F
• WORLD GAMES	275 F
• ZOMBI	249 F

AMIGA

ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
AMEGAS	295 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
BUBBLE GHOST	259 F
CHESS MASTER 2000	315 F
CRASH GARET	365 F
CRAZY CARS	269 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
FEARY TALE ADVENTURE	375 F
FLIGHT SIMULATOR	385 F
GARRISON	275 F
GAUNTLET	275 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
JINXTER	269 F
KING QUEST TRIPLE	265 F
KING OF CHICAGO	325 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	365 F
MACH III	239 F
MARBLE MADNESS	209 F
PASSAG. DU VENT I PLUS II	319 F
POWER PLAY	209 F
ROCKET RANGERS	299 F
SINBAD	335 F
STARWARS	209 F
TERROR PODS	209 F
TEST DRIVE	349 F
TETRIS	199 F
THE PAWN	229 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	255 F
THREE STOOGES	299 F
ULTIMA IV	349 F
WINTER G. ou WORLD GAMES	225 F
XENON	219 F

COMMODORE

ALBUM EPIX	119 F	199 F
BARD'S TALE I ou II		275 F
BOB WINNER	129 F	169 F
BUGGY BOY	109 F	159 F
CALIFORNIA GAMES	109 F	165 F
CHAIN REACTION	95 F	145 F
CHUCK YEAGER		199 F
COMBAT SCHOOL	99 F	145 F
DEFEND. OF THE CROMN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
ELITE COLLECTION	145 F	185 F
FLIGHT SIMULATOR		385 F
GAME SET ET MATCH	129 F	179 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GUILDE OF THIEVES		189 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	135 F	
JET		309 F
JINXTER		165 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	139 F
LES MAITRES DE L'UNIV.	95 F	145 F
LES TRESORS DE US GOLD	119 F	179 F
LORD OF CONQUEST		185 F
MATCH DAY 2	95 F	165 F
MASK II	105 F	
MASTERS OF THE UNIV.	105 F	155 F
OUT RUN	115 F	159 F
PEGASUS	109 F	169 F
PLATOON	105 F	155 F
POWER CARDRIDGE		485 F
PROHIBITION	185 F	185 F
PSYCHO SOLDIER		139 F
RAMPAGE	109 F	175 F
RENEGADE	99 F	139 F
SINBAD		NC
SUPER STAR SOCCER		155 F
TEST DRIVE	115 F	225 F
TETRIS	99 F	165 F
THE HUNT OF RED OCTOB.		215 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUPPL. TP 3000	115 F	
TRIVIAL P. JUNIOR 6000		255 F
TRIVIAL P. JUNIOR 3000	189 F	
FIC. SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
VOYAGER		159 F
ZOMBI		175 F

SEGA

ACCELERATEUR SEGA	165 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F
BLACK BELT	195 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GANGSTER TOWN	209 F
GREAY GOLF	229 F
KUNG FU KID	229 F
OUT RUN	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SPY VS SPY	149 F
SUPER TENNIS	159 F
WONDERBOY	195 F
WORLD SOCCER	195 F
ZILLION	195 F

PERIPHERIQUES

ADPTATEUR BUS CPC	125 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES - 3''	250 F
- 3''1/2	155 F
- 5''1/4	95 F
DOUB. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PC 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
RALLONG. ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPR. PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
TAPIS SOURIS	100 F

MANETTES

QUICK-SHOT 1	59 F
2 QUICK-SHOT 1	100 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (CONTROLLER)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir raf.)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUB.-PRISE	100 F
VENUS (6 micros.)	170 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES !

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
BIVOUAC	119 F	(6)	175 F	(8 9 9+)
BOB MORANE (Jgl ou Chev. ou SF)	245 F	(6)	245 F	(8 9+)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9 9+)
CARRE D'AS			249 F	
DIEUX DE LA MER	119 F	(6)	175 F	(8 9 9+)
F-15 STRIKE EAGLE	155 F	(56)	209 F	(8 9 9+)
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9 9+)
GRAFFITI			289 F	
IZNOGOUD	189 F	(6)	239 F	(8 9 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES PASS. DU VENT I ou II	269 F	(6)	269 F	(8 9 9+)
LES RIPOUX	119 F	(6)	179 F	(8 9 9+)
LOGO	609 F	(MO5)		
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F	(8 9 9+)
MACH III	139 F	(68)	219 F	(6 8 9+)
MALETTE CRÉATION		ROM	579 F	(7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9+)
MEGAWATTS	145 F	(tous)	205 F	(tous)
OXPHAR	149 F	(56)		
PLAY BAC (jeux société)			249 F	(6 8 9 9+)
PROHIBITION	129 F	(6)	175 F	(8 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9 9+)
ROAD KILLER	129 F	(tous)	169 F	(tous)
RANGER 3			209 F	(8 9 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SILENT SERVICE	139 F	(6 8 9 9+)	189 F	(8 9 9+)
SUPER SKI	179 F	(6 8)	219 F	(6 8 9 9+)
TOUT SCHUSS	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
TRIVIAL POURSUIT	199 F	(TO)	259 F	

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
				TOTAL	
				Frais de Port	15 F
				C. R.	
				TOTAL	

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : 50 F.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Ville ____________________
Code postal __________ Tél. __________

MODE DE RÈGLEMENT

Chèque □ Mandat-Poste □
Contre-Remboursement + **20 F** □

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

TILT 03/88

SOS AVENTURE

Masque +

Le carnaval de Venise, ses mystères... et aussi ses drames. Retrouvez les coupables de l'assassinat de votre femme.

aventure/rôle : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
– : bruitage
F : langue
C : prix

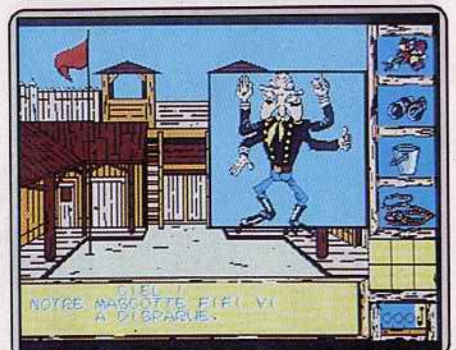


L'action se passe en plein carnaval de Venise. Votre femme Renata a été assassinée et vous n'avez qu'un seul désir : retrouver le ou les coupables et vous venger. Le dénouement de l'intrigue repose essentiellement sur les rapports que vous entretenez avec les personnages du jeu. Vous pouvez dialoguer, menacer, tuer ou soudoyer mais, si chaque personnage rencontré sait quelque chose, il se montre spontanément peu loquace. Vous parcourez Venise, ses palais, places, ruelles et canaux dans un climat tendu où la peur règne car des sociétés secrètes seraient impliquées dans le meurtre. L'originalité de cette aventure réside dans l'utilisation des masques. Ces derniers ont la particularité de changer vos attributions qui sont la crédibilité, la méfiance, la nervosité. Ils vous permettent également d'échapper momentanément à vos poursuivants (c'est un danger constant). Voilà donc un logiciel à mi-chemin entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle qui fera le bonheur des amateurs du genre. Précisons que *Masque +* est l'adaptation sur *ST* de *Masque*, sorti sur *Amstrad*, dont le test a été fait dans *Tilt* n° 42 p. 134. La Version *PC* et compatibles a été testée en p. 100 du *Tilt* n° 51. (Disquettes Ubi soft pour *Atari ST*.) D.B.

La mascotte

Un fort perdu dans le désert du légendaire far west. Votre mascotte, Fifi, disparaît. Rien ne va plus.

aventure : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★★ : bruitage
F : langue
C : prix

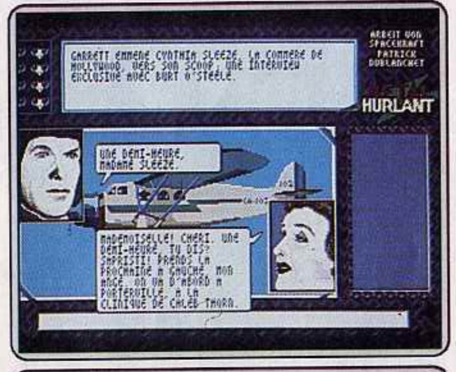


Après *Blueberry et le spectre aux balles d'or* (*Tilt* n° 51 p. 98) et *Astérix chez Rahazade* (*Tilt* n° 51 p. 98), Cocktel Vision nous présente *La Mascotte*. Au far west, un fort perdu dans le désert. Le lieutenant Brown est aux ordres du colonel Willaby, un colérique. Fifi VI, une brave chienne, est la mascotte du fort. Le jeu débute par une partie de cartes qui vous permet de gagner des objets. Des fétiches porte-bonheurs vous aident à vaincre. Pour récupérer des objets, il suffit de cliquer quand Fifi apparaît à l'écran. Le choix des objets détermine la suite des événements. Après la partie de poker, votre mascotte disparaît mystérieusement. Le lieutenant Brown doit en chercher une nouvelle au pénitencier. Ne partez pas sans vivres ni jumelles et offrez des fleurs à la fille du colonel. La moindre erreur dans le choix de vos actions est fatale. Un scénario sympathique, le son digitalisé, des graphismes agréables dans le style de la célèbre bande dessinée « Lucky Luke », tout cela donne un jeu alerte et plaisant qui ne marquera toutefois pas la mémoire des passionnés de jeux d'aventure complexes. Ce logiciel est plutôt destiné aux joueurs en culottes courtes. (Disquette Cocktel Vision pour *Atari ST*.) D.B.

Crash Garrett

Hollywood, dans les années trente. Vous êtes Crash Garett, un truand repenti devenu pilote.

aventure : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★ : animation
★★ : bruitage
F : langue
D : prix



Déjà testé dans sa version *PC* (voir *Tilt* n° 51, p. 89), ce logiciel a bénéficié d'une véritable adaptation pour sa version *ST*. Commençons par un bref rappel du scénario. L'action débute à Hollywood dans les années trente. Un truand repenti nommé Crash Garrett est l'unique pilote d'une compagnie aérienne privée. Des événements viennent subitement perturber sa vie tranquille. Trois personnes de son entourage, dont sa fiancée Gloria, disparaissent tour à tour. Un fantastique périple va amener Crash à affronter le puissant réseau d'espionnage nazi. Le système de jeu est original : Crash dialogue avec vous et exécute vos ordres. Mais il bénéficie aussi d'une autonomie relative qui confine, pour un temps, le joueur dans un rôle passif puisqu'il n'y a alors qu'à lire le texte tout en observant les images qui s'affichent successivement. Le multi-fenêtrage est habilement utilisé. Les graphismes et les couleurs sobres sont vraiment séduisants. Pour conclure, disons que *Crash Garrett* est, avec *L'Arche du Capitaine Blood*, testé dans Tilt parade n° 51 page 71, un logiciel français de classe internationale capable de damer le pion aux meilleures productions étrangères. (Disquette Metal Hurlant pour *Atari ST*.) D.B.

Moebius

Le talisman sacré a été dérobé par un dangereux renégat. Vous affrontez de multiples dangers pour le retrouver.

rôle : type
15 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitage
A : langue
C : prix

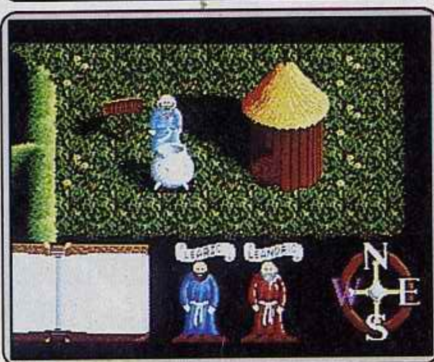


Au royaume de Khantum c'est le chaos. Kaimen, un disciple renégat a volé le globe de l'« harmonie céleste ». Le puissant Moebius lui-même n'a plus que vous comme recours pour retrouver ce talisman sacré. Vous devez traverser quatre régions, c'est-à-dire la terre, l'eau, l'air et le feu. C'est dans le royaume du feu que se trouve Kaimen. Les dangers sont multiples, des hordes de ninjas et de gardiens de palais vous guettent. Des moines sont également des adversaires redoutables. Vous vous battez en utilisant les arts martiaux ou l'épée. La magie fait aussi partie de vos atouts maîtres. Vous ne disposez au départ que de quelques sorts de faible puissance mais vous pouvez en acquérir d'autres tout au long du jeu. Sorts de défense ou d'attaque, ils vous seront bien utiles pour mener à bien votre mission. En outre, toute action malhonnête de votre part est sanctionnée. On regrette qu'un jeu de rôle d'une aussi bonne qualité soit servi par des graphismes confus et un bruitage moyen. Fort heureusement, le plaisir de jouer reste intact. Notons également que le conditionnement du jeu et sa documentation sont bien réalisés. Pour les passionnés de jeux de rôles. (Disquette Origin system pour *Atari ST*. Existe aussi pour *Amiga*.) D.B.

Feud

Les frères ennemis dans un duel à mort. Ça va bouillir dans les chaudrons.

aventure/arcade : type
11 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitage
B : prix

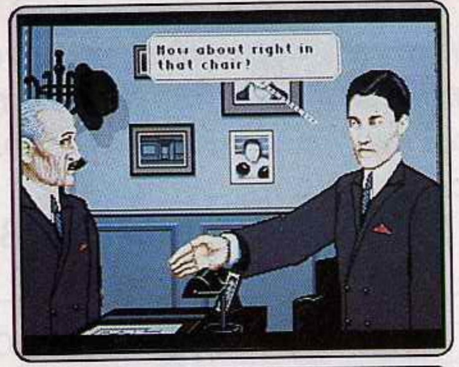


Deux frères, Learic et Leanoric, sorciers de leur état, se sont fâchés à mort. Ce qui aurait pu être une querelle familiale sans importance est devenu une guerre sans pitié. Vous tenez le rôle de Learic et l'ordinateur celui de Leanoric. Un duel sans pitié s'engage entre les frères ennemis. Vous parcourez le royaume à la recherche de plantes rares et de racines qui vous permettent, lorsque vous rentrez chez vous, de fabriquer des sorts dans votre chaudron. Douze sortilèges sont disponibles qui vous donnent la possibilité de vous rendre invisible, d'attaquer votre adversaire ou de transformer des paysans en zombis. L'un des frères doit périr... l'enjeu est le titre de sorcier suprême. L'idée est intéressante mais, hélas ! l'action très répétitive est loin d'être passionnante. Entre deux combats, la recherche des ingrédients est longue et fastidieuse. Les graphismes sont agréables mais l'animation laisse à désirer et, à part une bonne musique de générique, la bande sonore se compose de pauvres bruitages. Un petit jeu d'arcade/aventure sympathique, qui se joue entièrement au joystick, mais qui manque de profondeur. La version pour *Commodore 64* a été testée en page 63 de *Tilt* n° 43. (Disquette Mastertronic pour *Amiga*) A.H.L.

King of Chicago

Les années trente, la guerre des gangs, les luttes d'infuence, des attaques à main armée...

aventure animée : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
A : langue
D : prix



Superbe version de ce logiciel déjà disponible sur *Macintosh*. L'*Amiga* entre dans la guerre des gangs. Les années 30, un boss que l'on supprime pour prendre les affaires en main... *King of Chicago* est un logiciel original et complexe. L'aventure déploie une série de scènes variées : tout d'abord, de très nombreux dialogues avec les différents personnages du jeu décident de votre avenir. Le joueur sélectionne la réponse de son choix parmi diverses propositions offertes à l'écran. Il s'agit ensuite de gérer les comptes du gang, de maintenir de bonnes relations avec la police... Viennent alors se greffer sur cette stratégie des scènes d'action, attaques à main armée, etc. Les graphismes de ce logiciel sont d'un réalisme surprenant. Côté bruitages, on regrettera l'absence de synthèse vocale. La musique qui accompagne votre aventure est fort heureusement superbe ! Le seul défaut dont souffre en fait *King of Chicago* réside dans l'argot américain employé dans les dialogues. S'il n'est jamais question de taper une phrase au clavier, la compréhension et la sélection des textes et réponses peut, en effet, poser problèmes aux anglophones novices. (Disquette Mindscape pour *Amiga*.)
O.H.

Shadowgate

Un château sinistre, un portail surmonté d'une tête de mort des pièges, des traquenards...

aventure graphique : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
A : langue
D : prix

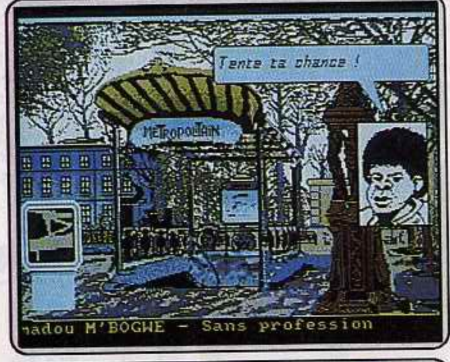


Un portail surmonté d'une tête de mort, une première clef cachée pour accéder au couloir d'entrée de ce sinistre château... *Shadowgate* donne dans le traditionnel, mais avec toute l'aisance et la qualité qui ont rendu célèbre *Déjà Vu et Uninvited* (autres softs de Mindscape). Le jeu se manie à la souris : « clic » pour sélectionner un objet ou un lieu, un autre pour choisir une action, l'aventure est d'une maniabilité exemplaire. Face à la version *Macintosh* (cf. *Tilt* n° 45), cette partie offre, de plus, de superbes écrans graphiques, des bruitages digitalisés à faire frémir les plus téméraires et de courtes, mais réalistes, animations ! La stratégie de l'aventure est, quant à elle, complexe, notamment au niveau du vaste terrain d'action mis à votre disposition. Pour combler la simplicité apparente des différentes actions disponibles (huit au total dont examiner, utiliser, manger, etc.), *Shadowgate* offre une très complète panoplie de pièges, astuces et traquenards, panoplie suffisante en tout cas pour motiver le joueur à long terme. Il reste alors à maîtriser un tant soit peu l'anglais et à faire preuve d'autant de patience que de sauvegardes ! (Disquette Mindscape pour *Amiga*.)
O.H.

Les Ripoux

Dans la peau d'un flic véreux, dans un Paris insolite, vous rackettez les petits truands.

aventure : type
14 : intérêt
★★★★★ : graphisme
– : animation
★★ : bruitage
F : langue
C : prix

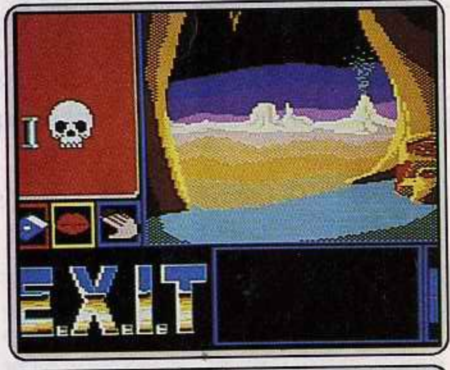


Inspiré du film de Claude Zidi, ce logiciel vous met dans la peau d'un flic véreux, qui arrondit ses fins de mois, en rackettant les petits truands (*Tilt* n° 49, p. 118). Toute l'astuce consiste pour lui à préserver sa réputation auprès de ses supérieurs, tout en détournant la force publique à son seul profit. Au gré de vos pérégrinations, vous rencontrez des truands aux surnoms très parisiens. Vous engagez alors des discussions qui risquent d'être très enrichissantes et d'aboutir à de profitables négociations. En vignette, un plan de Paris est affiché, où vous suivrez les folles poursuites que vous engagez de temps en temps lors d'arrestations. Vous ou votre véhicule êtes symbolisé par un pixel mobile dont la vitesse est fonction de votre mode de déplacement. Le jeu dispose d'une ambiance très réaliste, même les paris aux PMU sont possibles pour faire fructifier vos gains. Les graphismes du programme sont somptueux et donnent aux paysages parisiens, habituellement tristes, une tonalité étonnament poétique. Malheureusement, ils ne sont pas suffisamment nombreux. Le jeu se joue au joystick et au clavier. Une belle alliance entre cinéma et informatique. (Disquette Cobra Soft pour *Atari ST*.)
E.C.

Exit

Vous errez dans un monde inconnu parmi des êtres bizarres, à la recherche d'on ne sait quoi...

aventure/action : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ : animation
★★ : bruitage
B : prix

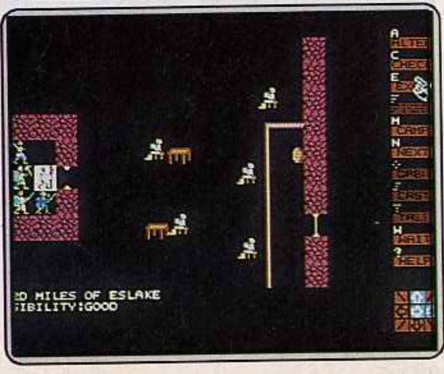


Le héros de cette épopée part à la découverte d'un monde inconnu. Il erre parmi toutes sortes de scènes peuplées d'objets et d'animaux bizarres. Manié au joystick, une icône permet de prendre et déposer les objets ou encore de se déplacer de tableau en tableau. Accessibles par des portes spéciales, certaines scènes d'action vont enfin vous permettre de gagner de nouveaux éléments nécessaires à la quête. Le graphisme de cette aventure est clair mais parfois peu précis : il ne permet pas toujours d'identifier, par exemple, chaque objet au premier coup d'œil. Côté bruitage, la majorité des scènes se déroulent dans un silence parfait. On regrettera finalement l'absence de logique dans les déplacements (un nord suivi d'un sud ne vous ramènent pas à votre point de départ...). *Exit* manque tout à la fois d'uniformité (pas de cohérence précise entre les scènes) et de monotonie en ce qui concerne les phases d'action qui mettent en place le même et bien peu passionnant jeu d'arcade. Il reste alors la maniabilité du programme et sa complexité relative (aucune aide dans la notice, « tout » reste à découvrir...) pour intéresser les amateurs d'« étrange ». (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*.)
O.H.

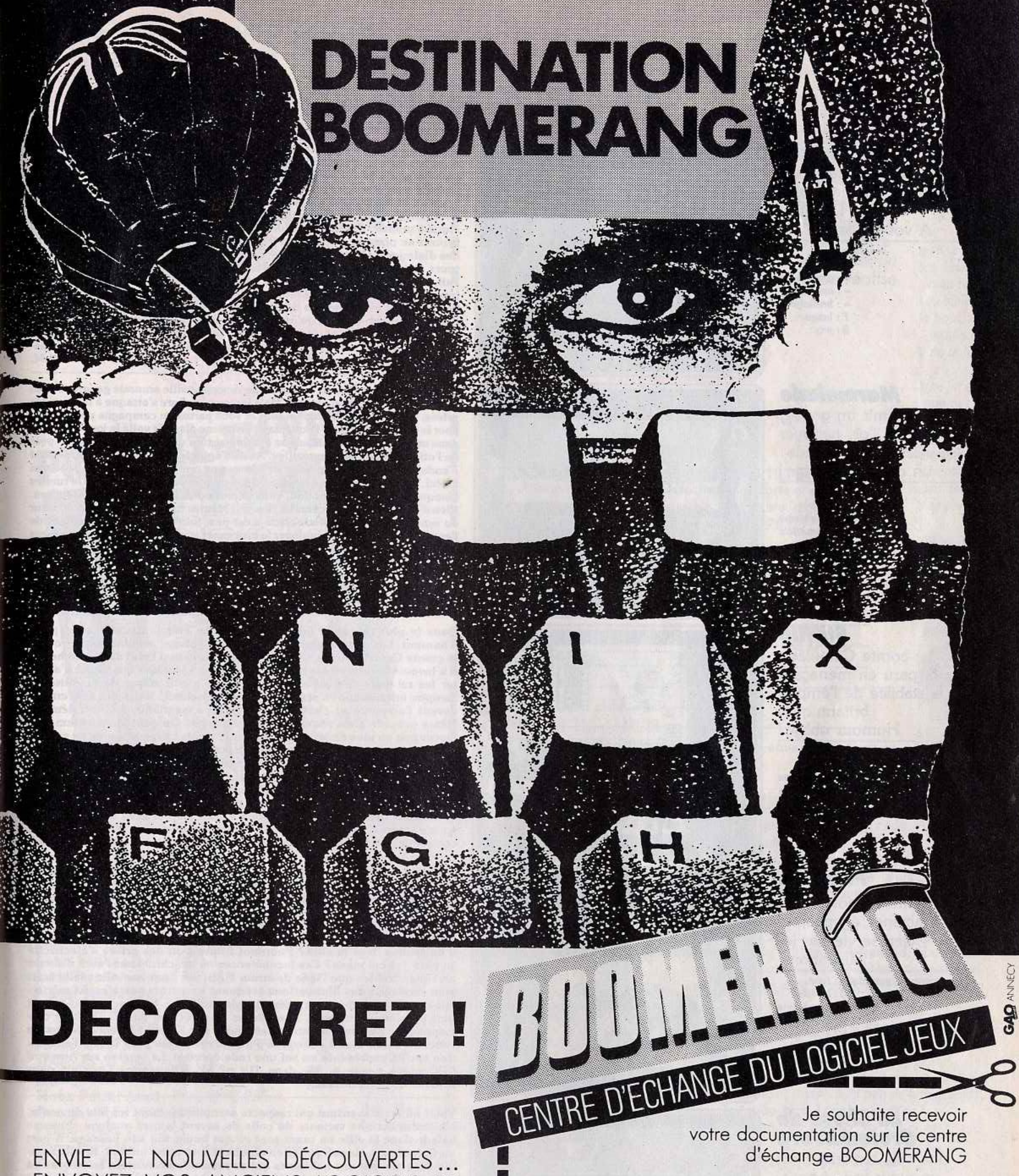
Wizard's Crown

Retrouver la couronne, symbole de splendeur du royaume : telle est votre mission.

jeu de rôle : type
10 : intérêt
★ : graphisme
– : animation
– : dialogue
– : bruitage
C : prix



Pour redonner au pays sa splendeur passée, votre équipe de huit aventuriers doit retrouver la couronne. Ce logiciel déjà testé dans sa version *Apple* (voir *Tilt* n° 36) possède certaines potentialités intéressantes. Ainsi, l'heure a son importance et il est hors de question de pénétrer dans une ville une fois la nuit tombée. Les personnages de rencontre ne sont pas tous des monstres et certains vous apportent quelques renseignements utiles. Les combats se déroulent soit selon un mode rapide simplifié, soit selon un mode très complet s'apparentant au wargame. Tout serait donc parfait si l'adaptation sur *ST* n'avait pas fait fi à ce point des capacités de la machine. Le graphisme des régions (représenté façon *Ultima*) est le même que sur l'*Apple*, c'est vous dire ! Quant à l'action proprement dite, elle se déroule en mode texte ! Il est vraiment regrettable que S.S.I. n'ait pas fait le même effort d'adaptation que pour la série des *Phantasie*, car ce logiciel, aux possibilités intéressantes, méritait une bien meilleure réalisation. Un logiciel qui ne pourra convenir qu'aux passionnés de jeux de rôle et de wargame, si l'aspect austère ne les effraient pas. (Disquette S.S.I. pour *Atari ST*.)
J.H.



DECOUVREZ !

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO ANNECY

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG

T152

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL __________ VILLE __________

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐

COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

Frozarda

Votre fiancée est menacée par une sorte de Dracula ! A vos gousses d'ail.

aventure : *type*
13 : *intérêt*
★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*



Malgré de multiples tentatives cinématographiques, la lignée des Dracula n'est pas encore éteinte. Ils reviennent sous les traits de Frozarda qui partage les goûts de ses ancêtres : appétit prononcé pour les gorges blanches, activité essentiellement nocturne et aversion légendaire pour les gousses d'ail et les crucifix. Vous possédez donc toutes les informations pour combattre cet adversaire et délivrer votre fiancée dans une aventure classique à mourir. Seuls la difficulté de la quête et le voyage aux Carpathes promis au premier gagnant du jeu sauvent la pauvreté des graphismes et des dialogues. L'histoire débute, comme il se doit, dans la forêt aux alentours du château. Avant de pénétrer dans le manoir, munissez-vous de l'ail, des allumettes et surtout du passe-partout. Les clés ont une grande importance dans le jeu qui multiplie les pièces fermées. D'où un parcours de clé en clé et de trappes dérobées en greniers secrets qui devient rapidement lassant. Sachez qu'une fois le comte vaincu par la formule magique, toutes les issues sont bloquées, le château se referme sur vous. Soixante actions seront alors nécessaires pour réussir à s'échapper. (Cassette MBC pour *Amstrad CPC*.) N.M.

Marmelade

Endormir un gorille, trouver de l'or, nettoyer la ville de ses truands : un dur programme !

aventure : *type*
11 : *intérêt*
★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*



Que faire lorsque l'on est un détective dans une ville amorale gangrénée par le milieu ? S'écraser et vivoter. Mais lorsque la pègre s'attaque à la paye des privés, votre sang ne fait qu'un tour et vous partez en campagne pour empêcher le casse et nettoyer la cité dans un même élan. Et voilà le joueur reparti dans un jeu d'aventure classique élaboré autour d'une collecte d'objets puis de l'utilisation de ces trouvailles. Ainsi, l'épingle et la fléchette permettent d'endormir le gorille et d'accéder à la trappe remplie d'or. Avec le précieux métal, vous achetez une cassette troquée par la suite au breaker. De ruelles glauques en parc d'attraction, vous déjouez peu à peu les plans du milieu. Rien d'original dans le scénario, des graphismes très moyens et un analyseur de syntaxe exsangue, *Marmelade* n'est pas, loin s'en faut, l'événement de l'année. La nécessité d'employer le mot exact transforme malheureusement souvent le combat en une recherche lexicale. Restent quelques bonnes idées et une intrigue fouillée qui font appel au bon sens et à la logique plus qu'au pur hasard. L'aventure prendra toute sa saveur *a posteriori* pour le premier qui résoudra l'intrigue, gagnant ainsi un voyage de quatre jours à New York pour deux personnes. (Cassette MBC pour *Amstrad CPC*.) N.M.

Stifflip

Le comte Caméléon a disparu en menaçant la stabilité de l'empire britannique. Humour oblige !

aventure/graphique : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*



Dans le plus pur style britannique, un jeu étonnant, original et plein d'humour. Les quatre héros de cette quête doivent absolument retrouver le comte Caméléon. Ce maître de la ruse est aussi celui du caoutchouc : il a inventé le redoutable rayon « Caoutchoutronique » qui risque d'affecter les rebonds des balles de cricket et, par-là même, la stabilité de l'empire britannique ! L'action se manie au joystick. Vous placez le crayon devant l'ampoule et choisissez, dans un sous-menu, l'option désirée. Même procédé pour changer de personnages. On peut aussi entamer la discussion ou plus directement le combat (trois coups-de-poing au menu). L'aventure est servie par un graphisme style BD. Chaque manœuvre entraîne de subtiles animations, changement de page par scrolling, apparition de bulles de dialogue, etc. Par ailleurs très maniable, cette mise en place est tout à la fois originale et pleine d'humour. Côté sons, le silence n'est brisé que par de brefs mais subtils bruitages. Entièrement en français (jeu et notice), l'aventure s'étale sur les deux faces de la disquette (coupée en deux missions successives...) et reste finalement assez complexe. (Disquette Palace Software pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Pharaon

Une trame de polar dans une ambiance égyptienne bien servie par les illustrations.

aventure/graphique : *type*
13 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
F : *langue*
C : *prix*



L'aventure se déroule au Caire et constituerait un excellent substitut à un album de photos si la détestable résolution des *PC* en CGA n'empêchait le charme de ses rues, temples, mosquées, marchés, dédales de cours intérieures d'opérer. Gros plan obligatoire sinon vous devez vous reculer de cinq mètres pour distinguer de quoi il s'agit. Une trame de polar offre le bon prétexte à des balades égyptiennes. Pourquoi « vingt » permet-il de rentrer dans la ville ? Pourquoi trouve-t-on des prises d'électricité au pied des colonnes ? Ces incohérences ou anachronismes sont d'autant plus regrettables que l'idée de situer l'intrigue dans une ville réelle était bien servie par des illustrations évoquant les cartes postales. Et mériterait de déboucher sur un scénario plus réfléchi, bien que celui-ci soit tout de même attachant. Les flèches de direction du *PC 1512* ne correspondent pas aux directions affichées par l'écran : là encore plus de souci du détail aurait contribué à améliorer un jeu pour lequel l'adaptation sur *PC* représente en soi une rude épreuve. La version sur *Amstrad CPC* a été testée p. 98, dans *Tilt* n° 51. (Disquettes Loriciels pour *IBM PC* et compatibles.) D.S.

La Chose de Grotembourg

Une ville terrorisée par un tueur fou. Armez-vous de patience pour résoudre l'énigme !

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*



Voici un jeu d'aventure qui respecte scrupuleusement les lois du genre. L'histoire est une variante de celle du savant fou, et quelque chose se balade dans la ville en tuant tout ce qui bouge sur son passage. A part un Gainsbourg alcoolique et un clochard tout aussi imbibé, la ville semble désertée par ses habitants qui se retranchent derrière leurs lourdes portes de maisons provinciales. Les graphismes de bonne qualité sont clairs, la musique de chargement n'appelle pas d'observation particulière. L'analyseur syntaxique reconnaît cinq cents mots : la machine a donc de la répartie, ce qui est bien agréable. L'énigme est difficile, il faudra essayer des centaines de possibilités pour avancer. Les motifs de décès sont multiples. Qu'est-ce qui donne la clef de la progression : le curé irascible, l'alcoolique assis dans la rue ou celui debout au bar ? La grille de la propriété, à la sortie de la ville s'ouvre-t-elle par la ruse ou avec une clé ? Et les égouts cachent-ils un terrible secret ou constituent-ils une fausse piste ? L'humour, parfois un peu lourd, est toutefois moins exaspérant que dans d'autres jeux d'aventure français récents. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*.) D.S.

TILT MICROLOISIRS
LIBRES REPONSES N° 878377
77989 S^T FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS
AFFRANCHIR

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

+

1 numéro spécial

le guide jeux et micro Edition 1988

+

1 superbe cadeau

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

Message in a bottle

Quelques Pokes d'un Anonyme sur C 64
Arabian Night: Poke 2631,173 puis Poke 2632,141.
Attack of the Mutant Camels: Poke 11639,255.
Battle Through Time: Poke 22045,255.
Black Hawk: Poke 8290,255.
Bruce Lee: Poke 5686,128.
Blackwiche: Poke 4678,173.
Boulder Dash: Poke 16494,165.
Bumbling Bay: Poke 47465,176.
Cauldron: Poke 30471,0 ou Poke 40267,0 ou Poke 41978,0.
Cavelon: Poke 23789,255 ou Poke 33789,99 ou Poke 15458,255.
Chiller: Poke 22501,189.
Commando: Poke 4148,173 : Poke 15448,0.
Crazy-Kong: Poke 30264,173.
Crisis Mountain: Poke 3566,100.
Crystal Castles: Poke 5714,173.
Crossfire: Poke 5353,44 ou Poke 27625,175.
Culhbert in the Jungle: Poke 2659,5.
Defender: Poke 3005,5 ou Poke 2814,255.
Dragon Hawk: Poke 3477,255.
Encounter: Poke 30430,0.
Evolution: Poke 6947,255.
Falcon Patrol I: Poke 16764,36 puis Poke 16705,2 puis SYS 6640.
Flak: Poke 4798,36.
Fort Apocalypse: Poke 36339,153.
Frogger: Poke 22341,173.
Frantic Freddie: Poke 31887,255.
Gangster: Poke 3574,44.
Gateway to Apshai: Poke 2264,99.
Ghouls: Poke 8367,255 ou Poke 8367,99.
Gyruss: Poke 3999,255 ou Poke 4491,99.
Herby: Poke 7191,255.
Hero: Poke 14652,25 ou Poke 13685,0 ou Poke 19131,0.
High Moon: Poke 18033,255.
House of Usher: Poke 6721,238 ou Poke 7870,60.
Lancer Lords: Poke 16424,60.
Laser Strike: Poke 16475,173.
Lode Runner: Poke 7892,255.
Magot Mania: Poke 2532,4.
Manic Miner: Poke 15456,74 ou Poke 16632,0 ou Poke 16571,234.
Miner 2049'ER: Poke 11510,255 ou Poke 15456,75 ou Poke 9450,173.
Monty Mole: Poke 7863,0.
Moon Patrol Atari: Poke 2872,255.
Omega: Poke 6300,230.
Pengo: Poke 20295,44.
Pogo Joe: Poke 18486,169 ou Poke 23558,168.
Pooyan: Poke 20634,173.
Popeye: Poke 2405,255 puis Poke 2406,255.
Protector II: Poke 16425,6.
Punchy: Poke 15458,50.
Q-Bert: Poke 4446,173.
Revenge of the Mutant Camels: Poke 35518,250.
Ring of Power: Poke 43,207 ou Poke 44,24.
R'Nest: Poke 2759,100.
Sammy Lightfoot: Poke 3678,189.
Robin Rescue: Poke 6144,173.
Shamus Case II: Poke 3888,125.
Snokie: Poke 33242,200.
Survivor: Poke 19563,255 ou Poke 19523,200.
Spelunker: Poke 10407,44.
Tales of Arabian Nights: Poke 22953,234 ou Poke 22473,0.
Talisman: Poke 10765,173.

Cyril
Pour Anne (n° 50), dans **Meurtres sur l'Atlantique** *: la combinaison alphanumérique est « ada ».*
Dans le même jeu, pour tout enquêteur : le message incomplet en morse dit à peu de choses près ceci : « Police de New York recherche John Wade, dangereux individu qui voyage sur le Bourgogne sous le nom d'Al... ».
N.B. : pour ce jeu, la traduction du braille doit être faite par l'aveugle, puis déchiffrez vous-même. Vous verrez que l'aveugle ment et vous pourrez en déduire certaines choses utiles.
Pour pouvoir visiter tout le bateau, le mot de passe à dire au commandant est « sésame ». Simple non ?

Romuald
Dans **1789**, *en réponse à Fabien (n° 39) : si l'ordinateur te donne ce message, achète l'original...*
De mon côté, je suis rentré dans le Louvre où j'ai pris la flûte, ouvert le coffret, pris le contenu. Une fois sorti du Louvre je suis bloqué car prendre le carrosse aboutit toujours à une mort certaine. Que faut-il faire ?

Nicolas
Pour Roland (n° 50) dans **Sorcery+** *: pour tuer le nécromancien, il faut aller dans la pièce où il se trouve, puis déposer successivement quatre cœurs dans cette salle (tu dois appuyer et le cœur se place directement). Deux des cœurs sont dans la salle « near the necromancer ». Pour l'autre, tu prends le « pilot light » (dans la salle « the world »), tu vas dans la salle du boeing, tu prends la cassette, tu descends dans la salle des tortures, tu ouvres la porte du cœur (attention au mage cyclope) et tu vas porter ledit cœur dans la salle du nécromancien. Pour le dernier, facile : avant de quitter la première partie, tu prends une couronne, qui se transformera en cœur pendant le transfert. Quand les cœurs seront placés : herk : herk !*
Pour moi, (sur CPC 6128), je suis coincé dans :
Airwolf *: je n'y pige rien.*
Métro 2018 *: comment sortir de la prison avec Han Duo ?*
Bad Max *: comment tuer les punks ?*
Le Maîtres des Ames *: comment s'allier avec d'autres aventuriers, comment trouver le Maître des Ames, à quoi sert le crochet ?*
Y a-t-il des pokes pour :
Ghost'n Goblins, 3D Fight, Asphalt ?
Merci d'avance.

Kamel, atariste
Dans **Barbarian** *sur ST, pour Jean-Luc (n° 49) : d'abord le robot est effectivement indestructible mais il est évitable : il suffit de s'arrêter juste au début de son tableau (mais vraiment à la limite) puis ensuite de se baisser comme si on ramassait quelque chose à chaque fois qu'il veut vous tuer (vaut mieux se baisser en permanence, c'est plus sûr) jusqu'à ce qu'il te dépasse et aille dans le tableau précédent. Ensuite tu es tranquille pour ramasser les flèches : mais l'arc, lui, est factice ! De plus, quand tu arrives au tableau où se trouvent la statue à la hache et le bouclier, une fois que tu as ramassé ce bouclier, inutile de faire le saut périlleux au retour : la statue ne te fera rien.*
Enfin, quand tu arrives à la pierre tournante (et elle nous a fait rager, cette pierre), une fois que tu t'es rapproché le plus près possible (repère : la troisième dalle du plafond) et que cette maudite pierre est passée, tu cours jusqu'au moment où elle retombe sur toi. A cet instant précis, tu te baisses, et immédiatement tu te remets à courir, après qu'elle te soit passée par dessus. Un conseil : économise tes flèches, tu en auras besoin.
Pour la suite... Help ! Help ! Arrivé au sorcier, que dois-je faire ? Si quelqu'un le sait, je le félicite et j'aimerais bien en tout cas partager sa science !

La Houlette
Je lance un SOS aux possesseurs du **Passager du Temps** *: moi, nul que je suis, n'arrive même pas à entrer dans la machine de l'oncle. J'ai bien suivi les conseils d'Alain (n° 47), mais que faut-il charger ? Que faut-il démarrer ? Que dois-je taper sur mon ordinateur une fois devant celui de l'oncle ? D'autre part, quand vous chargez « lis », la liste du catalogue n'est autre qu'un message codé qui signifie : lis recette code démarre !*
Aidez-moi ou je massacre mon clavier !

Christian
Pour Anne (n° 50), dans **le Passager du temps**, *l'ordinateur demande d'entrer code. Alors entre « C O D E » puis « return ».*
Dans **Orphée** *: « attacher corde poulie ». « Tire corde avec Yurk ». « Pousse Yurk à l'eau ». « Plonge ». Et on se retrouve à la surface en arrivant par le puits.*

Antonin
Pour Daniel (n° 49), dans **Arkanoïd**, *pour passer au round suivant, il suffit de détruire toutes les briques et ainsi de suite (il y a trente-deux tableaux).*

Steve
Dans **Sram II**, *où trouver la fève maléfique ?*
Dans **le Pacte**, *où trouver la scie et le cierge ? Comment anéantir Amok ?*
Dans **Bactron**, *que faire ? Je « crache » sur les microbes, mais ils ressuscitent peu de temps après.*
Dans **Tornado Low Level**, *que faire ?*
Dans **Batman**, *où trouver les objets et à quoi servent-ils ?*
Pitié, je suis au bord de la dépression.

AMX 30
Dans **le Manoir de Mortevielle** *sur Atari ST : c'est bien joli d'avoir les aveux du coupable mais, par souci d'exhaustivité, je me pose encore quatre questions fondamentales :*
Comment ouvrir la porte de la chambre de Julia ?
Que faire au fond du puits ?
Que peut bien vouloir dire la seconde moitié du manuscrit trouvé dans le bureau (concernant le puits ?).

Enfin, de quoi cause la première moitié du manuscrit trouvé dans la chambre de Léo ?

Pour Eric (n° 49), dans **The Pawn** *:*

L'endroit où tu es bloqué est peut-être la difficulté principale du jeu. Pour t'en sortir, il te faut prendre le rateau et la houe qui sont dans le garage à outils près du château. Ensuite, tu te places à l'endroit où il y a les rochers, tu enlèves ta chemise, puis tu attaches le rateau et la houe ensemble avec la chemise. Ensuite, tu tapes « lever boulders with rake » et un passage apparaît en haut.

Jocelyn

En réponse à Philippe (n° 50), dans **The Maze of Galious** *sur MSX :*

— La rame et le tapis sont vendus par les Dieux, du monde n° 5 pour la rame, et du monde n° 8 pour le tapis (pour faire apparaître l'échelle, il faut un minimum de vitalité).

— La robe se trouve dans le château, mais n'est pas cachée par un rocher. Pars de la porte du monde 2, puis va trois fois à gauche, puis prends l'ascenseur blanc jusqu'en haut et tu descends à gauche. Va encore à gauche, monte, de nouveau à gauche, monte encore, puis prends l'ascenseur blanc jusqu'à l'étage du dessus à gauche. Va à gauche jusqu'à une salle pleine de balles jaunes rebondissantes. Il faut toutes les tuer pour que la robe apparaisse.

La poupée se trouve dans le monde 2. Prends la grande échelle à gauche. Puis va encore à gauche. Trouve une pierre tombale en haut à gauche.

Je voudrais savoir où se trouvent le vase, la dague, le sabre ?

Dans **la Chose de Grotembourg**, *comment faire pour que le clochard puisse et veuille nous apprendre l'existence du souterrain ? Merci d'avance.*

Edith

Aventurière assidue, bloquée dans **la Chose de Grotembourg**, *cherche désespérément une âme charitable qui saura l'aider.*

Le chat ne veut en aucun cas lâcher sa proie. Comment puis-je descendre dans le puits sans mourir ? Que faire avec le cassoulet sinon le manger ? Faut-il se servir du chat pour tuer les rats ? Merci d'avance.

Nicolas et Franck (Amigalopins)

Nous sommes bloqués depuis un mois dans le jeu **Dark Castle** *; au tableau où coule une petite rivière accompagnée de chutes de pierres. Nous arrivons à la partie inférieure du tableau mais nous nous faisons avoir à la cascade.*

Comment accéder au tableau suivant ? Merci d'avance.

Franck (ST)

Pour Skull (n° 50), dans **Airball**, *une fois que l'on a le spellbook et qu'on l'a rapporté dans la pièce centrale, il « suffit » de faire selon les instructions : c'est-à-dire ramener dans la pièce centrale :*

— la croix,
— la lampe,
— le bouddha,
— la tête du dragon,
— la citrouille,
— et quelques haricots.

Il ne me reste plus qu'à trouver les haricots (some beans) pour finir le jeu. Quelqu'un peut-il me dire dans quelle pièce ils se trouvent et comment y accéder ? Si vous voulez quelques indications supplémentaires :

La croix se trouve à l'endroit où vous avez éclaté votre dernière bulle lors de la partie précédente. La lampe se trouve dans une pièce qui débouche du portillon en haut à gauche de la pièce principale. Pour ceux qui ne le sauraient pas, pour prendre un objet, comme pour le reposer, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace.

Le bouddha se trouve dans une pièce à laquelle on accède par la porte en haut à droite.

La tête du dragon se situe dans une région épineuse située en bas à droite de l'entrée principale.

La citrouille, une parmi tant d'autres, se trouve dans le « jardin » auquel on se rend en passant en bas à gauche.

J'ai trouvé aussi, par le portillon en bas à gauche un objet bizarre : une sorte de boîte cylindrique. De quoi s'agit-il ?

Je serais heureux si quelqu'un pouvait m'aider à terminer ce jeu.

Clément

Je demande de l'aide pour **Ultima IV** *sur* Atari 800 XL *:*

Je blesse mes adversaires mais je n'arrive pas à les tuer. Je suis un guerrier au « level 6 ». Même le sort « Kill » ne les tue pas.

Je ne trouve plus Trinsic, la cité de l'honneur.

Yann

Dans **Barbarian** *sur* Amiga *: comment avoir les vies infinies ?*

Est-ce que quelqu'un peut m'envoyer la carte ?

Dans **Winter Games** *: comment faire moins de une minute au biathlon ?*

Dans **Defender of the Crown** *: comment attaquer le château ?*

Nicolas

J'ai un problème sur Spectrum + 2 *dans* **Avenger**. *Je suis bloqué au premier étage, j'ai trouvé la grille pour descendre, mais je n'y arrive pas.*

Dans **Au revoir Monthy**, *je suis bloqué dans le dernier tableau, des espèces de balles de tennis tombent et je ne peux plus passer, si j'y touche, je perds une vie.*

Mon dernier problème est relatif à **Frank's Bruno's Boxing**, *je bats sans problème le premier boxeur, j'entre mon nom, puis mon code, j'appuie sur la touche « play » de mon lecteur de cassettes et dès qu'il a trouvé le deuxième boxeur, commence un son atroce et ça arrête complètement le jeu.*

Stéphane

Dans **Antiriad** *sur* Amstrad, *j'arrive à prendre le module pour faire voler l'armure, mais quand j'arrive à l'emplacement du module pour tirer, je me fais tuer par le robot tireur. Que faire ?*

Dans **Jack the Nipper II**, *j'ai beau avoir la notice, je ne comprends pas comment on peut faire les bêtises, à quoi sert la dynamite ? Où est la sarbacane ? Je cherche aussi des vies infinies sur* **Commando**.

Nosmoth

Dans **la Geste d'Artillac** *sur* Thomson, *que faire après avoir pris le fruit du sok-sok, et de quelle manière ?*

François, the first

Dans le jeu **Zillion**, *sur console Sega, il y a un détail qui me tracasse : comment poursuivre sa route, lorsqu'au niveau des salles rouges, à l'issue de certains couloirs, on se retrouve devant une partie murée, alors que le passage continue plus loin ?*

Vincent, Joli cœur

Dans **Iznogood** *sur* Amstrad CPC 6128, *comment faire pour sortir du palais et pour aller aux prisons ?*

Jean

Dans **l'Anneau de Zengara**, *impossible de tuer le loup au troisième étage, même avec l'aide du guerrier, de l'elfe et du magicien. De quelle force faut-il disposer pour le tuer ?*

Dans la chambre du deuxième étage, vous trouvez deux clefs qui sont utiles pour ouvrir la grille du troisième étage. Attention, bien cliquer sur la touche « fouiller » car il y a un piège. La jeune fille du cachot peut vous suivre si vous lui donnez du pain.

Dans **Academy**, *comment faire pour trouver le code ? Dans* **Globe trotter**, *la seconde face, impossible d'avancer, que ce soit à l'aéroport, à l'agence ou avec le taxi. Que faire ?*

Stéphane

Sur Amiga, *dans* **Uninvited** *: comment arrêter le petit démon qui me nargue sans arrêt ?*

The Fairy Tale of Adventure *: lorsque je choisis l'option « speak », comment dois-je faire pour donner une réponse (lorsque l'homme de la taverne me demande si je veux manger ou passer la nuit ?)*

Seb the Thief

Y a-t-il un voleur parmi vous capable de me dire comment tuer l'araignée dans **Guild of Thieves**, *car elle m'empêche de prendre les « succulents » fruits que je dois utiliser pour frotter mes pieds (comme le dit le « pamphlet » du temple), me permettant ainsi de traverser la rivière de charbons incandescents qui donne accès à un escalier montant vers le ciel en spirale.*

D'autre part, dans le château, comment descendre dans la cave à vin (« wine cellar ») sans se faire bouffer par les rats en descendant l'escalier. (N.B. : je trouve de la mort aux rats dans le placard de la cuisine, mais impossible de leur faire ingurgiter).

Au sud-ouest de la jetée, comment rentrer dans le moulin à vent ?

Christophe

Je voudrais des pokes pour **China Miner** *sur* C 64 *car je n'arrive pas à dépasser le deuxième. J'espère que ce cri lancé d'une colline de Kerovnia aura une réponse.*

Cyril

Je vous demande de venir en aide à mon détective préféré qui n'arrive pas à trouver la dernière pièce de son puzzle dans la cuisine de Lebock dans **Borrowed Time**. *Que doit-il faire ?*

Et mon cher Bilbo, coincé chez les elfes dans **The Hobbit** *? Comment doit-il utiliser le tonneau ?*

Un ami, perdu dans le pays hostile de Kerovnia, dans **The Pawn**, *cherche désespérément à bouger des rochers ronds qui lui barrent le chemin. Il se demande où il peut puiser de l'eau pour le gourou.*

David Banner, l'alter ego de Hulk, ne sait pas quoi faire après s'être libéré de sa chaise ?

De tout cœur nous remercions ceux qui nous sortirons de ces sales affaires.

Fabien

Quelques coups de main pour **Barbarian** *(de Palace Software) :*

— Bloquer le premier combattant dans le coin droit de l'écran et lui donner des « coups aux pieds ».

— Agir de même avec le second.

— Asséner des coups de pieds de « la toile d'araignée de la mort » au troisième combattant poussé dans le coin droit : rouler une fois en arrière, rouler une fois en avant puis renouveler cette prise et ainsi de suite.

— Les quatrième et cinquième combattants se bloquent dans le coin droit et méritent des « coups au cou ».

– Il faut bloquer le sixième combattant dans le coin droit, le faire tomber en roulant et, dès qu'il se relève, lui donner des « coups aux pieds » jusqu'à ce que mort s'ensuive !
– Donner aux septième et huitième combattants moult coups au corps.
– Drax, enfin, le neuvième combattant, tire une boule de feu par terre. Sautez en l'air ou roulez sur le sol pour l'écraser.

L'ami suisse

Pour Ken et Pat dans le n° 47, dans **Rambo II** sur Commodore 64, pour ne pas avoir d'hélico qui colle à l'avion, appuyer sur « restore » puis tout de suite après sur « return » et maintenir appuyé jusqu'à l'arrivée.
Pour François, n° 49, dans **Rambo**, le prisonnier se trouve dans le camp ennemi en haut à gauche.
Pour Frédéric, (n° 49. Dans **Druid** (C 64) pour ouvrir la porte du deuxième tableau, prendre l'unique clé du premier tableau (cette clé se trouve dans le premier livre visible après le départ). Et arrivé devant la porte du deuxième tableau, appuyer sur +. Petit conseil : prendre le plus possible de clés au cours du jeu.
Dans **Army Moves** (C 64) le code pour la deuxième partie est : 15863.
Et maintenant trois petites questions :
Que faut-il faire dans **Back to the Future** et **Staff of Karnath** et enfin, quelqu'un peut-il me donner la formule magique (qui marche !) pour avoir des vies infinies dans **Wonderboy** (C 64 et disquettes uniquement ?).

Fabrice

Pour Pascal dans **Jack the Nipper** (n° 38), dans la chambre, tu montes sur le lit en passant par la commode puis tu sautes sur l'étagère, et prends la sarbacane. Ensuite promène-toi en tirant sur les personnages. Tu peux casser des objets (assiettes, colle) dans certaines pièces. Pour ce faire tu montes près de l'objet, tu te places devant et tu le prends (touches 1 et 2). Tu le lâches quand tu veux avec les mêmes touches. Pour entrer dans le magasin place-toi devant la porte et appuie sur « enter ».
J'ai des ennuis dans **Biggles**, je gagne la première partie, on me donne le code et je pars en hélicoptère. Mais comment démarrer la seconde partie où l'on pilote l'hélicoptère ? Dans **Théâtre Europe**, quel est le code pour envoyer les fusées nucléaires ?

Johnny B. Goode

J'écris tout particulièrement à tous les Army Movistes qui essayent de trouver le code d'accès de la deuxième partie d'**Army Moves**. Voilà ce code maudit : 15863. J'ai aussi quelques problèmes. Comment passer le deuxième tableau de **The Last Ninja** ?

Saint Apple

En réponse à Phil dans le **Mur de Berlin va sauter** : « Fouiller caisse », « prendre couteau », « nord », « menacer balayeur », « prendre balai » (et balayer votre chambre trois fois) « casser balai » et « assommer policier ». Puis fouiller le policier (quatre fois) et prendre les dollars, la clé et les pots. Allez ensuite à l'est et au sud. Pour Black Tiger dans **Ultima III**, pour ne pas mourir de faim, il suffit d'aller en ville et d'acheter des provisions (ratios).

Ludovic d'Anchald

Voici quelques réponses dans la **Geste d'Artillac.** Pour Laurent n° 36 et anonyme n° 37. Pour sortir de la coupole et prendre les graines il faut ouvrir le sac au bazar, prendre le sac de graines, puis prendre la graine de Sok Sok. Si cette option n'est pas proposée, laisser un ou deux objets, faire autre chose et revenir à la coupole. Pour Hervé (n° 35), je pense que le père mutilé est une fausse piste. En sortant du temple de Khol, tu vas à droite ou à gauche, tu sèmes du maïs rouge et en C9 tu auras « quelque chose à faire ».
A mon tour maintenant : toujours dans **la Geste d'Artillac**, j'explose immanquablement en faisant des plantations. Dans **The Hobbit**, je suis devant la porte du palais des Elfes. Je ne sais comment y pénétrer et n'aperçois aucune elfe.

Hadi

En réponse à Nicolas et Christophe dans **Zombi**. Le Talkie-Walkie permet d'appeler les punks. Pour les apercevoir, prendre les jumelles se trouvant au premier étage, et monter à la terrasse. Ensuite les prendre en main et les utiliser. Vous apercevez leur voiture. Allez chercher le bidon (vide) au troisième étage et descendre au premier pour prendre le tuyau d'arrosage qui sert à transférer l'essence de la voiture des punks dans le bidon.
Dans **Sorcery**, voici les objets pour délivrer les sorciers : « Above the Castle » (spell book), « In the castle » (Golden Chalice), « At Stonehenge » (Sorcerer's moon) « In the tunnel » (Magic wand) « In the strongroom » (jewelled crown) « In the dungeons » (a scroll), « In the Palace « (Little lyre), « In the waste lands » (Goblet of wine).
A mon tour : toute piste pour **Poseidon** me serait vitale. Quel est le but du jeu **Nexus** sur Amstrad ? Dans **The Hobbit**, après avoir pris la grande clé dans la clairière des trolls, je ne sais plus quoi faire. Dans **Sapiens** comment tailler une hache ou une sagaie ? Merci d'avance à mon sauveur.

Ced

Au secours. Dans **l'Aigle d'or**, comment sortir des trappes ? Comment éviter les trois gros points que l'on voit parfois alignés par terre ? J'ai trouvé le parchemin n° 3, il est écrit en je-ne-sais-quoi, qu'y a-t-il de marqué dessus ? Attention, il ne faut pas prendre le diamant bleu si l'on n'a pas une potion. Autrement on perd tous ses points de force.

Soft's King

Pour les commodoriens, voici un petit truc dans **Silent Service**. Plus besoin de garder ses munitions ou de plonger lorsqu'un destroyer vous approche. Appuyez sur la touche « stop », l'ordinateur vous répond « Ready ». Tapez alors « SYS 2073 ». Oh miracle, vous repartez au même endroit avec vingt-quatre torpilles et quatre-vingts obus. Ceci ne marche que lorsque l'on a sélectionné « War Patrols ». **Silent Service** devient alors un jeu d'enfant.
Dans **Green Beret**, au stade deux, essayez de passer par les toits. Quand vous arrivez au bout des bâtiments, attendez le parachutiste et tuez-le. Après, vous n'avez qu'à sauter en essayant de ne pas tomber sur vos ennemis. Arrivé au sous-marin, placez-vous au milieu de l'écran et baissez-vous. Il y a quatre séries de trois chiens et un karatéka à tuer. Attention, ils arrivent de tous les côtés. Je pense qu'il a dû se glisser une erreur dans les pokes de Sylvain pour **Commando**. Le poke de vies infinies marche mais pas celui de grenades. Que faut-il faire ?

Bruno

Je viens en aide à tous ceux pour qui **Cité d'or** sur EXL commence à taper sur les nerfs. Tout d'abord si vous voulez changer d'étage, il faut poser une échelle à l'étage au-dessus puis descendre à l'étage en-dessous et accrocher une corde. Voici la liste des objets nécessaires : huit haches, deux poignards, cinq verres, neuf disques, quatre dés, six statuts, deux loupes, un as, un collier, cinq boîtes, cinquante-six aiguilles.

Aragon

Pour Gandalf le gris n° 49 dans **Borrowed Time,** voici ce qu'il faut faire au début : Open disk, look window, answer phone, take personal check, go east, go east, jump chair, go north, bolt the bolt, climb upstairs, break window, take shard of glass, go east, walk on the cable, cut cable with shard of glass, go downstairs, go west. Et le voilà dehors débarassé des gangsters. Pour le reste, à toi de trouver...
Pour Vincent et François les deux applemaniaques du n° 49, pour **Blackcauldron** il faut amener le cochon dans la cachette du gnôme qui se trouve derrière un buisson, quelques tableaux au nord de la grange, pour trouver l'entrée, se placer devant le buisson et faire « Do » pour boire. Il faut remplir son outre (trouvée dans la maison) d'eau.
Pour ce faire, cliquer dans la liste d'objets sur « water flask » puis se placer devant la rivière et faire « use ». Puis retourner à la liste d'équipement, cliquer sur « water » et faire « use ».
Devant Gurgi, s'approcher de lui et cliquer dans la liste d'équipement sur Apple puis lui offrir en faisant « use ». Il devient votre ami. La pomme se trouve dans le placard du magicien, pour la prendre il suffit de faire « Do » plusieurs fois. Après avoir laissé le cochon, il faudra aller dans une grotte cachée derrière la cascade, puis vers l'est. Escalader une falaise avec la corde (rope), pour arriver au château et délivrer la princesse et le joueur de harpe. Pour éviter le dragon il suffit de ressortir le plus vite possible du tableau, puis y revenir. Et voilà, ouf ! à moi de jouer maintenant.
Dans **Borrowed Time**, que faire après avoir délivré notre ex-femme ? A quoi sert la clef trouvée chez elle ? Comment se faire soigner les mains ? Comment faire parler le gangster au parking avant que la police l'emmène ?
Dans **Tass Time in Tonetown,** que faire dans le nouvel univers ? Comment ne pas se faire manger par Franklin Snarls ? Dans **les Passagers du Vent II,** j'ai réussi à obtenir l'aide du roi. Il m'offre une esclave Vaudou mais comment faire au tableau 4 pour l'empêcher de partir ? Comment éviter la mort de l'enfant au tableau 5 ? Que faire pour guérir Hoel ?
Dans **Star Trek** je maîtrise parfaitement le maniement du jeu mais que faire ? où aller ?
Dans **le Manoir de Mortevielle,** j'ai trouvé la lettre de Julia mais je me pose des questions : que veut-elle dire ? Que signifient les signes à l'intérieur du puits ? Y a-t-il quelque chose d'important à la cave ? A la chapelle ?
Dans **Airball,** où est le spellbook ? Comment le prendre ? Que faire dans le labyrinthe de salles avec des arbres ?
Dans **SDI,** une fois dans la navette, comment retourner au vaisseau-mère ?
Dans **Starglider,** comment récupérer son énergie ?
Dans **MGT**, que faire ? J'arrive dans les salles et au bout de quelque temps le tank s'envole avec un bruit bizarre sans que j'aie eu le temps de faire quoi que ce soit. Et il retourne au début...
Je remercie d'avance tout ceux qui pourront m'aider.

Le sauveur

Esat Software édite une nouvelle version de Translock. Ce programme permet le transfert d'un logiciel pour CPC de cassette à disquette. Inutile de faire un dessin (de cadran d'horloge): c'est plusieurs minutes que vous gagnez à chaque chargement. C'est aussi un bon moyen pour effectuer des copies de sauvegarde. Translock II décrypte puis recopie les fichiers indispensables, et s'avère très simple à utiliser car de nombreux écrans posent clairement les questions nécessaires au moment voulu.
Esat Software
57, rue du Tondu
33000 Bordeaux.

MSX: encore?

Maubert Electronics, un des derniers magasins spécialisés dans le MSX à Paris avec MSX Vidéo Center, prépare une "console MSX sans clavier" qui acceptera naturellement les cartouches MSX. Cette console serait fabriquée spécialement pour Maubert au Japon.

Thomson: ça va, merci

Contrairement à ce qu'affirment certaines rumeurs, Thomson ne sortira pas de 16/32 bits en 1988. A côté de la gamme PC, notre constructeur national continue la commercialisation des MO6. Principalement achetés par les écoles, ces ordinateurs sont désormais fabriqués en Corée du Sud. Notez que 8500 unités ont été vendues entre octobre et décembre 1987. Ce qui permet à Thomson de dire: "On ne peut se permettre de l'arrêter car c'est LE produit de l'Education nationale." De son côté le TO8D, tardivement arrivé sur le marché en raison des grèves en Corée et à Air France, aurait provoqué une véritable ruée vers l'or en décembre 1987. De source Thomson, 27 000 machines ont été livrées. Enfin, signalons qu'une partie de l'équipe de recherche qui avait émigrée à Los Angeles revient en France. Tous les développements axés autour de la gamme PC sont maintenant concentrés à Strasbourg.

Le retour du 64

D'après nos confrères de la revue Happy Computer (RFA), une nouvelle version du C 64 serait à l'étude. A l'image du C 128D, le C 64D aurait un lecteur de disquette intégré. Toutefois, l'organisation spatiale de la machine le rapprocherait plus de l'Amiga 500 et le format retenu pour le drive serait le 3 et demi et non le 5 un quart. Théoriquement, cette machine sera présentée au CeBIT 1988 à Hanovre et son prix devrait être inférieur à 2000 francs.

Formation

Apprenez l'anglais et l'informatique dans un même élan à l'Oxford Intensive School of English. Ces stages estivaux de trois semaines, pour les élèves à partir de la quatrième, se dérouleront du 3 au 23 juillet et du 31 juillet au 20 août. Outre un enseignement intensif de l'anglais, les élèves s'initient au Basic sur un BBC Acorn. Cette machine est en Grande-Bretagne l'équivalent du Thomson chez nous. Les cours ont lieu au sein d'un collège anglais équipé, comme il se doit, de salle de squash et de tennis ainsi que d'une piscine. Ce qui ne gâte rien. Le prix est fixé à 6 500 F pour trois semaines.
Contactez Mme Descamps
1, rue Boileau
59700 Marcq en Baroeul
Tél.: 20.98.84.08

Le retour du Jedi

Les jeux Descartes lancent un jeu de rôle inspiré de la saga Star Wars. Réalisé à l'origine par West End Games sous l'égide de George Lucas en personne, ce jeu met en scène des apprentis héros, apprenti Jedi et autres, aux prises avec les forces de l'Empire.
Les phases de combat, les tractations diplomatiques, s'articulent autour de la maîtrise de la force. Le livre de base renferme une seule aventure qui sera suivie par d'autres scénarios. Commercialisé à 89 F, Star Wars est disponible dans les magasins Descartes.

Apple, Mac, PC & Cie

Les possesseurs d'Apple II ont quelques difficultés à trouver des boutiques offrant des nouveautés. Qu'ils se rassurent: Genius pense à eux. Trois magasins sont implantés en France (deux à Paris, un à Lille). Vous y trouverez plusieurs logiciels récents avec, entre autres, six scénarios pour Flight Simulator, Colonial Conquest, Wizardry IV, Ultima V, Space Quest, Legacy of the Ancient. Le II GS n'est pas non plus oublié tant dans le domaine du jeu que dans celui de la création personnelle. Enfin, Genius propose aussi de nombreux programmes et documentations pour PC et compatibles ainsi que pour Macintosh.
Genius: 53, bd des Batignolles 75008 Paris; 36, bd du Montparnasse 75015 Paris et 88, rue de Paris 59800 Lille.

A la bonne heure

Développé par Hybrid Arts et commercialisé en France par les éditions Fost, Eztrack est un nouveau séquenceur pour Atari ST. Il s'agit d'un produit simple mais très maniable. Le programme utilise bien sûr la connection MIDI du ST et nécessite donc l'emploi d'un (ou plusieurs) synthétiseur compatible. La présentation du tableau d'enregistrement est très claire. A chacune des pistes correspond une ligne d'identification (nom, canal MIDI, témoins d'écoute, de protection, etc.). Ce logiciel affiche en fait un nombre de possibilités restreint: réglage du tempo, contrôle de la fonction "Thru", copie ou mixage piste par piste, transposition et quantisation de la triple croche à la blanche.
Ce logiciel est une base de travail idéale pour les novices du séquenceur. Une excellente préparation au maniement de programmes plus performants tel Pro 24, pour ne citer que celui-ci.
Editions Fost
28-30, rue Coriolis
75012 Paris

Erratum

Contrairement à ce qui était indiqué dans le sommaire du numéro 51, les résultats du concours Sega ont été publiés en page 81 et non 137. D'autre part, la console Sega est bien vendue 990 francs par Shoot Again (et non 980 F comme annoncé à la page 148 du numéro de février). Enfin, notez que Shoot Again est ouvert du lundi au samedi de 10 à 19h30.

Amstrad? Touché!

Alors qu'Amstrad s'apprête à lancer son portable sur le marché français, Olivetti réagit. Proposé par la Fnac à 4 990 francs, le portable M 15 est moins coûteux et plus performant que le plus abordable des Amstrad. Le M 15 propose, en version de base, deux lecteurs 3 et demi, 512 Ko de Ram, une sortie série, une interface Centronics, un clavier mécanique Azerty détachable et un écran LCD de grande taille, compatible CGA. Enfin, signalons qu'il est architecturé autour d'un Nec V 20.

Passion

Les fanzines de micro se multiplient à vitesse grand V. Le dernier en date se nomme "The Kickstart" et est destiné aux possesseurs d'Amiga. Bref, une initiative intéressante.
The Kickstart
6, bd du 2ème régiment des Dragons
67500 Hagueneau

TAM-TAM SOFT

Dans le prochain numéro deTilt, vous découvrirez un dossier exclusif consacré aux jeux de rôle ainsi qu'un Challenge "jeux d'échelles". Bien entendu, nos rubriques habituelles seront présentes et nous vous proposons de prendre connaissance de la liste des logiciels testés dans Tubes, Tilt Parade et SOS Aventure.

Aegis Draw	Aegis	Amiga	Knight Games 2	English Soft	C 64
Affaire Santafé	Infogrames	CPC	Krypton Factor	TV Games	CPC
Agent XII	Mastertronic	C 64	Kung Fu Master	Mastertronic	CPC
Alien 8	Mastertronic	CPC	Mandroïd	CRL	C 64
Apollo 18	Acollade	C 64	Mech Brigade	SSI	XL
Arkanoïd	U.S Gold	Amiga	Nemesis 2	Konami	MSX
Armchair Quaterback	PC Leisure	PC	Nightshade	Mastertronic	CPC
ATV Simulator	Codemaster	C 64	Ocean Conquestor	Hewson	Spec
Ball Raider	Robtek	Amiga	Ogre	Origin System	PC
Basket Master	Imagine	C 64	Oïds	FTL	ST
Battleships	Elite	Amiga	Out Run	U.S Gold	Spec
Bedlam	GO	C 64	Pacman	Bug-Byte	MSX
Bubble Bobble	Firebird	CPC	Piggy	Bug-Byte	Spec
Championship Golf	n.c	Amiga	Plan B2	Electron	C 64
Checkmate	Prism Leisure	ST	Platoon	Ocean	C 64
Chessmaster 2000	EA	Amiga	Ports of Call	Aegis	Amiga
Colonial Conquest	SSI	XL	Rampage	Activision	C 64
Colossus Bridge	CDS	PC	Rastan	Imagine	C 64
Colossus Mah Jong	CDS	C 64	Roadwar	Melbourne	Amiga
Convoy Raider	Gremlin	Spec	Sabre Wule	Mastertronic	CPC
Deluxe Music	EA	Amiga	Scramble Formation	Taïto	MSX 2
Deluxe Paint II	EA	Amiga	Sky Fox II	Electronic	C 64
Destroyer	n.c	Apple	Slaygon	Microdeal	ST
Discovery	CRL	C 64	Starfighter	Codemaster	Spec
Dizzy Wizard	Diamond	ST	Starflight	EA	PC
Dondra	Spectrum	Apple	Stratton	EA	C 64
Dreamzone	Baudville	II GS	Sunburst	Hewson	C 64
Driller	Freescape	C 64	Super Hang On	Sega	CPC
Droïd Dreams	Bug-Byte	C 64	Super Stuntman	Codemaster	Spec
ECO	Ocean	ST	Superstar Ping Pong	Mastertronic	C 64
Enduro Racer	Activision	ST	Tau Ceti	CRL	ST
Eye	Cameron	C 64	Terramex	n.c	ST
F1 Spirit	Konami	MSX	Tetris	Mirrorsoft	ST
Ferrari Formula One	Electronic	Amiga	Thunder Boy	n.c	Amiga
Footman	n.c	Amiga	Time Bandit	Microdeal	Amiga
Galaxian	Bug-Byte	MSX	Tour de force	Gremlin	Spec
Garfield	The Edge	C 64	Train (The)	Accolade	C 64
Garisson 2	Simply Mega	Amiga	Transmuter	Codemaster	XL
Gettysburg	SSI	XL	Trash Heap	Diamond	ST
Giganoïd	Swiss	Amiga	Traz	Cascade	C 64
Golden Path	Firebird	Amiga	Turbo ST	Prism	ST
Grapho	CTS	CPC	UMS	Rainbird	ST
Hunter Moon	Thalamus	C 64	USAS	Konami	MSX 2
Inquistor	Chip	CPC	Warship	SSI	XL
Jackal	Konami	Spec	Warzone	Prism	ST
Jet Byke	Codemaster	Spec	Xenon	Melbourne	Amiga

TAM-TAM SOFT

Attention les yeux...

Imaco, une jeune société spécialisée dans l'importation et l'édition de produits sur ST et Amiga, propose de nombreuses nouveautés. Sur Amiga, une extension mémoire de 2 Mo compatible avec l'ensemble de la gamme est disponible. La principale particularité de cette dernière réside dans la possibilité de chaîner plusieurs cartes jusqu'à 8 Mo! Second périphérique: un disque dur de 20 Mo pour les Amiga 500 et 1000. Enfin, cette société propose aussi un Genlock composite qui permet d'incruster des images issues d'un Amiga sur une bande vidéo. Sur Atari, Imaco frappe très fort du côté des mémoires de masse avec deux disques durs. Le premier dispose de 50 Mo, le second de 100 Mo! Autre produit, une carte co-processeur arithmétique 68881 qui accélère les opérations de calcul. Enfin, deux programmes devraient compléter la gamme pour ST. Le premier se nomme Galanterie, il s'agit d'un logiciel capable de transcrire aux normes Vidéotex une image issue de Degas Elite, par exemple. Le second se nomme Mastercad et est destiné aux architectes. Capable de travailler sur plusieurs plans, il est compatible avec l'imprimante Laser Atari.
Imaco
3, rue Perrault
75001 Paris

Rencontre

L'association Anjou 16/32 se propose d'organiser à Angers une rencontre nationale ST/Amiga et plus généralement 16/32 bits pour la fin du premier trimestre 1988, et lance un appel auprès des associations et personnes interessées pour la concrétisation de ce projet.
Anjou 16/32
"Rencontre nationale 88"
1, rue Chef-de-ville
49100 Angers

Ouf!

Les sociétés éditrices de Mortville Manor (B&JL Langlois et Kyilkhor Création) se réunissent sous un seul et même nom: Lankhor. Cet accord est le signe d'une nouvelle dynamique pour cet éditeur. De nombreuses nouveautés sont en effet prévues dont les très attendus Maupiti Island et Mortville Manor en version Amiga et PC. Enfin, signalons que Lankhor cherche des programmeurs.
Lankhor
2, rue de la gare
78940 La Queue-Lez-Yvelines.

Une idée de génie

La dynamique APC (Association de Presse et Communication) met en place un dépôt-vente de logiciels permanent sur Paris. A compter du 1er mars 1988, vous pourrez vous rendre au 7, rue du Capitaine Ferber de 14 à 18 heures afin de vendre ou acheter au meilleur prix de nombreux programmes. Enfin, signalons que la liste des logiciels pourra être consultée sur le serveur de l'APC. Ce dernier est en service de à partir de 18 heures jusqu'à 10 heures au : 48-97-84-84.
APC
7, rue du Capitaine Ferber
75020 Paris

Peuchère

Le magasin A.M.I.E annonce l'ouverture d'une seconde boutique à Marseille pour le mois de mars.

Priez pour saint ST

Un club ST existe à Chartres. Il propose de nombreuses sections: graphisme, programmation, musique, hard et logiciels (apprentissage). D'autres part, il s'oriente vers la conception de logiciels de jeux ainsi que d'utilitaires et devrait à terme proposer un journal.
ST Club de Chartres
9, rue du pot vert
28 000 Chartres

Livres

Les éditions Micro Application annoncent de nombreuses nouveautés. En ce qui concerne les logiciels, Calcomat 2 est un tableur sur Atari ST. Il propose de nombreuses fonctions mathématiques ainsi qu'un éditeur puissant. Mais, sa principale particularité réside dans sa capacité à exploiter l'imprimante laser d'Atari.
Côté livres, la principale nouveauté concerne l'Amiga. Répondant au doux nom de "Le livre du Langage Machine sur Amiga", cet ouvrage se propose d'initier le lecteur aux techniques avancées de programmation en exploitant pleinement les capacités de la machine. Système d'exploitation, intégrateur graphique, processeur sonore, assembleur 68000 et ressources cachées de la machine sont, entre autres, traités. Bref, un ouvrage qui devrait intéresser plus d'un possesseur d'Amiga. D'autre part, Micro Application renforce sa déjà célèbre collection de "SOS" avec des ouvrages concernant le GFA Basic, 1st Word et 1st Word plus, Multiplan, Dbase 3, Turbo Pascal et Norton Utilities. Signalons enfin l'annonce de La Bible Turbo Pascal.

Le GS existe!

L'Apple II GS, héritier de la célèbre lignée d'ordinateurs qui firent le succès d'Apple, sort-il enfin de sa tour d'ivoire? Plusieurs annonces et certaines rumeurs semblent le confirmer. Outre un nouveau jeu de ROM, Apple propose désormais le GS Finder qui rapproche un peu plus le GS des principes mis en oeuvre sur le Mac. Evidemment, des problèmes de compatibilité avec l'ancien système d'exploitation risquent de voir le jour mais ceci ne devrait pas trop gêner les utilisateurs compte tenu du fait que le nombre de programmes en mode GS est assez limité. Il est même possible que cette annonce ouvre de nouveaux horizons au GS. Plus proche que jamais du Mac, cette nouvelle organisation du système permet en effet au développeurs d'adapter plus facilement les programmes Mac sur le GS... Notez au passage que le boîtier Midi pour Applettalk commercialisé par Apple à l'occasion de la Mac World Expo est parfaitement compatible avec le II GS. Il s'git à n'en pas douter d'une arme qui pourrait permettre au GS de faire une percée inattendue sur le marché des applications musicales. A condition, bien évidemment, que des programmes capables d'exploiter ce boîtier, ne tardent pas trop. Autres annonces intéressantes: les logiciels. Les éditeurs américains sont en effet nombreux à proposer des produits pour cette machine. Et ces derniers proposent souvent des capacités attrayantes. Ainsi, Micro Illusion possède plusieurs titres capables de supporter le jeu à deux par l'intermédiaire de modem compatibles Hayes. Signalons aussi l'adaptation de Macadam Bumper de ERE pour le GS, ceci à la demande d'Accolade qui le distribuera aux U.S.A.
Des rumeurs, notamment véhiculées par messieurs de source sûre et c'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd (les principaux informateurs de tout bon journaliste), font état de la prochaine sortie d'un Switcher ainsi que de la version 2.0 de Prodos 16. Ces deux produits devraient voir le jour courant 1988. Il en est de même pour la version Prodos 16 d'Appleworks, l'intégré bien connu des possesseurs de IIE, IIC. Il sera commercialisé par Claris, la société d'édition de logiciels montée par Apple. Enfin, signalons aussi des rumeurs à propos d'un nouveau GS. Ce dernier ne serait plus compatible IIE, IIC et la fréquence du microprocesseur serait de 8MHz... Cette machine pourrait donc devenir bien séduisante.

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
2-DEFENDER
MINDSCAPE
3-OUT RUN
U.S GOLD
4-ARKANOID
IMAGINE
5-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
6-GOLDRUNNER
MICRODEAL
7-MORTVILLE MANOR
LANKHOR
8-CRAZY CARS
TITUS
9-EAGLE NEST
PANDORA
10-GUILD OF THIEVES
RAINBIRD

HIT PARADE BOUTIQUES

1-DEFENDER
MINDSCAPE
2-MORTVILLE MANOR
LANKHOR
3- CAPTAIN BLOOD
ERE
4-OUT RUN
U.S GOLD
5-THE HUNT FOR RED
ARGUS PRESSE
6-ARKANOID
U.S GOLD
7-ALBUM EPYX
EPYX
8-GAUNTLET
U.S GOLD
9--ENDURO RACER
U.S GOLD
10-FLIGHT SIMULATOR II
SUBLOGIC

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: B.Y Informatique 38000 Grenoble; Centauri Informatique 26205 Montélimar; Coconut 75016 Paris; Eden Computer 75012 Paris; FNAC Lyon; FNAC Rennes; Général Vidéo 75010 Paris; J.B.G 75014 Paris; Maubert 75005 Paris; Micronaute 44000 Nantes; Microsoft Informatique 72000 St Etienne; Microstory 75005 Paris; Music Land 75011 Paris; Vidéoshop 75009 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé ____________

Nom du logiciel utilisé ____________

Référence de sauvegarde des dessins ____________

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________ Tél ____________

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 ____________ 2 ____________

3 ____________ 4 ____________

Marque de votre ordinateur:

Facultatif:

Nom ____________ Tél ____________

Adresse ____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

CHER TILT

SEGA POUR...

Je tiens à apporter mon témoignage au débat sur les nouvelles consoles. J'ai eu un *800 XL* Atari puis un *Commodore 64*. Je roule maintenant avec *1040 Atari* et une console *Sega* et joue régulièrement avec des amis qui possèdent des *Amiga*.
Patrice Dang confond les possibilités des *Amiga* et *Atari* avec ce qu'on leur fait réellement faire, du moins actuellement. On a dit et répété que les consoles se posaient en adversaire pour les jeux d'arcade et d'action uniquement. Que *Outrun* et *Space Harrier* aient déçu Patrice n'est pas étonnant, mais à ce jour aucun micro, même seize bits n'a fait mieux. Si la console *Sega* était sortie en France lors de sa diffusion au Japon, il y a maintenant deux ans, on aurait dit qu'elle s'approchait de très près des jeux de café d'alors. Les jeux de café, tels *Outrun* et *Space Harrier*, sont pilotés aujourd'hui par plusieurs processeurs 68 000 et 3 méga-octets de mémoire. Il est donc impossible de voir l'équivalent sur une console huit bits ou un *Amiga* de 512 Ko avec un unique processeur. Au palmarès de l'action, je suis mieux servi avec la console *Sega* qu'avec mon *Atari 1040 ST*. *Hang on* par exemple est la meilleure course de motos jamais réalisée sur micro ou console. *Action fighter* est le jeu d'arcade avec lequel je me suis le plus amusé depuis ma console *Coleco*. *Secret Command* est le plus beau commando fait à ce jour.
Je ne vais pas vous établir la liste de tous les jeux ou parler du plaisir incroyable qu'il y a à tirer avec un pistolet sur son écran, ce serait trop long. *Sega* a tenu toutes ses promesses. Un jeu brille plus par son animation et ses possibilités que par son graphisme. De ce côté les concepteurs de jeux sur micro ont encore beaucoup de choses à faire, même si — à plus ou moins brève échéance — les problèmes d'animation se feront plus rares sur *ST*. Il faut reconnaître que les techniciens japonais semblent vraiment les plus forts.
Il est certain que la petite console n'a pas dit son dernier mot. On se prend à rêver de ce qu'elle aurait pu nous proposer comme version de *Hang on* si elle avait utilisé les cartouches deux mégas... Enfin je terminerai en disant qu'il y a une énorme différence entre jouer quelques minutes lors d'une démonstration et posséder et utiliser régulièrement un appareil. Je me suis surpris au début, après une simple démonstration, à dire qu'elle était vraiment nulle. Depuis j'ai fait du chemin.

Anonyme défenseur

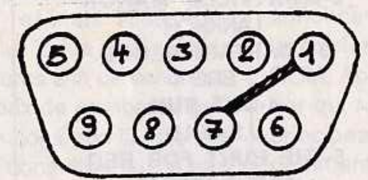
ET CONTRE...

Un lecteur a écrit au journal pour vanter sa *Sega*. J'en possède une que je vais revendre tellement j'ai été déçu. Le lecteur parle de « graphisme et couleurs superbes : du jamais vu ». Je me demande si le gros malin qui a écrit ces bêtises a déjà vu un *ST* ou un *Amiga* au travail.
Je possède *Defender of the Crown* et je peux affirmer qu'il est bien meilleur qu'un *Space Harrier*. D'après cette personne *Space Harrier* est génial. Bien, d'accord, mais génial... Rien que du point de vue graphisme, la superposition des objets nous laisse admirer de gros rectangles à peine visibles. La musique est moyenne. *Outrun* est très bien, si ce n'est les sprites qui clignotent et les voitures adverses trop petites. *Choplifter* est super, mais énervant (surtout au troisième tableau). Au fait pourquoi avoir mis la version *Commodore 64* aux côtés de celle sur *Sega ?* Cette version est sortie en 1982, tout de même ! De plus, elle n'est plus commercialisée et n'est même pas digne d'un *VG 5000*. Quant aux sons sur *Sega*, ils sont tout juste moyens. Les musiques de *Rambo* et de *Green Beret* sont bien meilleures. Et j'oublie de parler de celles sur *Dogfight*, *2081* ou *Test Driver*...

Anonyme pourfendeur

« MSXIEN » ÉCLAIRÉ

Dans un de vos numéros précédents (le 43), vous déclariez au sujet du jeu magnifique et superbe qu'est *Vampire Killer* (pour *MSX II*) que l'on ne pouvait pas sauter avec la manette ! Ce qui est faux car il suffit de presser le second bouton pour y parvenir.
Oui, mais si le joystick ne dispose que d'un bouton ?
Non, ce n'est pas la peine de le jeter par la fenêtre en jurant et de courir chez le revendeur le plus proche acheter le dernier « qui choute » ou je ne sais quel autre « hypershot qu'on a mis » ! Il vous suffit d'avoir sous la main un fil de cuivre très fin (un « brin » récupéré d'un gros fil) pour remédier à ce problème. Pliez-le en U assez petit (environ 4 mm pour le bas sur 5 mm pour les côtés) à l'aide d'une pince (le fil, pas le joystick). Voilà, c'est fait ? Bien ! Prenez maintenant la prise de votre manette et regardez-la bien de face, droit dans les yeux ! Vous obtenez quelque chose ressemblant à cette figure :



1) Avant ; 2) Arrière ; 3) Gauche ; 4) Droite ; 5) Courant 5 v ; 6) Bouton I ; 7) Bouton II ; 8) Sortie ; 9) Masse

Insérez alors la première patte dans la broche n° I et la deuxième dans la prise n° 7. Branchez ensuite le joystick comme d'habitude. S'il bloque, ne forcez pas, votre fil est trop gros ! Essayez maintenant le jeu *(Vampire Killer)*.
Vous remarquez que le jeune Simon saute comme un cabri lorsque vous mettez la manette vers le haut ! ! !

Laurent Halter, Trois-Fontaines

FANZINE

La rédaction remercie Fabien le Tutour, 15 ans, et Michaël Marugan, 14 ans, pour l'exemplaire de « Mad soft ». Un petit fanzine simple et vivant où ils nous font partager leurs coups de cœur, le top du mois, et déception, le bide du mois, agrémenté de bidouilles diverses.

LE ST EN QUESTIONS...

Je vous écris pour vous poser plusieurs questions sur l'*Atari 520 ST*. Peut-on y raccorder un synthétiseur plus petit et moins cher que sur le *DX7* Yamaha ? Comment faire pour digitaliser un enregistrement sonore ? Quels sont les périphériques et les logiciels à acheter pour le faire ? Existe-t-il un scanner autre que le *Handy Scanner ?* Comment faire pour créer un serveur minitel ? Quels sont les périphériques et les logiciels à acheter ? Y a-t-il des démarches administratives à effectuer ?

Frédéric.

Vous pouvez piloter avec votre Atari ST *et un logiciel séquenceur* MIDI *n'importe quel synthétiseur utilisant la norme de communication MIDI. Chez Roland, Casio ou Yamaha, les moins chers valent entre 3 000 et 5 000 F.*
Les digitaliseurs de sons pour Atari ST *comprennent un logiciel et un boîtier contenant des circuits électroniques (convertisseurs digitaux/analogiques, filtres, etc.). On en trouve à moins de 1 000 F* (ST Replay *de Microdeal) et d'autres à plus de 20 000 F (l'ADAP d'Hybrid Arts qui fonctionne en seize bits). La qualité de restitution dépend, d'une part, de la précision de la quantification (une quantification sur huit bits procurera moins de dynamique et plus de bruit de fond qu'une quantification sur seize bits) et, d'autre part, de la fréquence d'échantillonnage qui conditionne l'étendue de la bande passante. Le principal problème posé par la numérisation des sons provient de la quantité de code généré, évidemment proportionnelle à la fréquence d'échantillonnage. Sur un* 520 ST, *vous devrez vous contenter d'extraits d'une durée de quelques secondes.*
A notre connaissance, le Handy Scanner n'est pas encore disponible en version ST. Il existe cependant au moins deux modèles compatibles avec cette machine. Les prix de ces derniers s'avèrent relativement élevés (plus de 10 000 F TTC) et ils sont en priorité destinés à des applications sérieuses. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur habituel.
La mise en œuvre d'un serveur minitel sur Atari *est chose relativement simple. L'achat de périphériques et les démarches à effectuer sont fonction de l'importance du service minitel que vous désirez mettre en place. Le mieux est de commencer par un micro-serveur. Dans ce cas, il suffit de posséder un minitel retournable et, bien entendu, un logiciel.* Imperatel ST *d'Imperasoft est probablement le plus adapté à ce cas. Avantage de cette solution : mise en place aisée, facilité de maintenance, coût limité, etc. Vous pouvez aussi créer une sorte de super-micro serveur ou plus précisément un serveur RTC. Non accessibles par les habituels kiosques (36-15, 36-14 et autres), ces derniers requièrent un investissement plus lourd. Il faut tout d'abord acheter un modem par ligne de connection et trouver le logiciel capable de gérer l'ensemble. Le meilleur est assurément* Servo Jet *huit voies de H et H Communication qui est justement étudié pour ce genre de problèmes. Notez qu'un disque dur est nécessaire à une telle configuration. Souple et facile à mettre en œuvre, ce type de serveur ne nécessite pas en principe de déclaration préalable mais l'investissement est élevé. Pour en finir avec les RTC (au fait, les micro-serveurs sont aussi des*

RTC, notez que pour les utilisateurs de la même zone de taxation téléphonique vous ne paierez pas plus que pour un coup de téléphone quelconque. Ce qui n'est pas le cas des habitants de l'autre bout du pays... Dernière solution : la mise en place d'un serveur classique par le 36-15 ou autres. Pour cela, nous vous conseillons de vous renseigner auprès des PTT qui pourront vous fournir toutes les indications nécessaires.

ÉMULONS

Existe-t-il un émulateur *Amiga* pour *Atari ST* ? Si oui quel est son prix et où pourrais-je le trouver ? Quel livre me conseilles-tu pour débuter en C sur *Atari* ?

Johan de Mantes.

Votre requête paraît farfelue mais... il semblerait qu'il existe un tel émulateur en Allemagne. Les rumeurs courent vite en ce domaine et restent souvent impossibles à vérifier. Aucune importation officielle et légale n'a été annoncée en France.
« Clés pour programmer en C » aux éditions PSI est le meilleur livre sur le sujet. Présenté sous forme de fiches, il est pratique et clair et s'accompagne de nombreux exemples.

COPIES D'ÉCRAN

Je voudrais savoir si on peut faire des copies d'écran de logiciels tournant sur un *Atari 520 ST* avec une imprimante Citizen 120 D. Si oui, peux-tu me dire comment et à quel prix.

Gerry Dufoort, Melun.

Point n'est besoin de logiciels, le GEM Desktop de l'Atari ST possède une fonction « recopie d'écran » qui envoie directement l'image sur l'imprimante. Cela est possible car la Citizen est compatible IBM graphique et Epson, deux drivers d'imprimante présents dans le Gem Desktop.

DU CPC AU ST

Possesseur d'un *CPC 464*, j'envisage l'achat d'un *520 ST*. Peut-on brancher le *520 ST* sur le moniteur de l'*Amstrad* ? Si oui, où peut-on se procurer le câble approprié et à quel prix ? Le moniteur *Amstrad* ne diminuerait-il pas les fantastiques qualités graphiques de l'*Atari* ?
Comme je possède une bonne logithèque, je voudrais savoir s'il existe un émulateur *Amstrad* pour *Atari* ? Serait-il possible de faire un branchement quelconque entre le *CPC 464* et le *520 ST* pour le transfert de logiciels. La *DMP 2000* fonctionne-t-elle avec l'*Atari ST* ? Et enfin, est-il possible d'utiliser des disquettes double face, double densité, 3'5 avec 720 Ko sur le *520 STF* ?

Guillaume Christophe, Donon.

Il existe une telle interface, distribuée par Power Products pour 295 francs. Power Products, cours de la Gare, 60200 Compiègne. Tél. : 44 83 48 48. Mais la qualité du moniteur Amstrad *ne permettra pas de tirer le meilleur parti de votre ST. Il n'existe aucun émulateur* Amstrad *pour Atari et il est peu probable qu'il en existe jamais un. Aucune bidouille ne permet le transfert. La* DMP 2000 *fonctionne bien avec l'*Atari ST. *Difficile de se prononcer sur votre dernière question. En janvier, tous les Atari 520 STF étaient livrés avec des lecteurs double face. Mais Atari refuse de s'engager sur ce point par crainte de ne pas tenir ses promesses. Le doute subsiste. Un seul moyen : tester en magasin la machine que vous comptez acheter. Un simple formatage vous renseigne immédiatement.*

COPIES ANTI-CAFÉ

Je voudrais savoir s'il existe un moyen de dupliquer les jeux sur *ST* dans le seul but de faire des copies anti-café. Ce qui est légal ne l'oublions pas ? Je tenais aussi à remercier toute l'équipe de *Tilt* qui fait du très bon travail et aussi à encourager la francisation des jeux et de leurs documentations.

Bruno.

Il existe plusieurs copieurs pour ST dans le commerce. Vous trouverez Procopy *de* Proco Products, *en vente notamment chez Général Vidéo, 10, bd de Strasbourg, à Paris. Tél. : (1) 42.06.50.50. De nombreux autres logiciels de transferts sont disponibles en « Free Ware ». Voici deux adresses d'associations sur* Atari ST : *Station Informatique +, 57, rue d'Orsel, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.14.26 et SCAP, 62, rue Gabriel-Péri, 93200 Paris. Tél. : (1) 42.43.22.78.*

D'ACCORD PAS D'ACCORD

Je vous écris pour vous dire que je suis mécontent de vos tests *Sega/Nintendo* du numéro 49. En effet, vous avantagez trop la *Nintendo* pourtant inférieure à la *Sega*. (Cette dernière a certes une définition graphique inférieure, mais elle a plus de couleurs, 64 contre 52 sur *Nintendo*, et seize couleurs par caractère contre quatre). De plus la *Sega* est beaucoup plus belle et plus moderne. Si vous mettez six étoiles à *Dunck Hunt* sur *Nintendo*, il faudrait en mettre neuf (*NDLR : 9 sur 6 ?*) à *Outrun* et *Space Harrier* sur *Sega*. Je ne comprends pas non plus que vous mettiez cinq étoiles à *Mach Rider* sur *Nintendo* et quatre étoiles à *Hang On* sur *Sega*. Je proteste contre ceux qui se plaignent du nombre de publicités dans *Tilt*. Moi je trouve au contraire que c'est très bien : cela permet de connaître les nouveautés et leurs graphismes à l'avance.

Signé, l'anonyme fan de Tilt.

Les capacités graphiques de la machine sont une chose. L'usage qui en est fait en est une autre. Et malgré des capacités inférieures certains jeux Nintendo *surpassent les titres* Sega. *Nous n'avons cessé de proclamer néanmoins dans tous nos bancs d'essai la supériorité technique de la* Sega.

SPECTRUM PLUS DEUX

Possesseur depuis peu d'un *Spectrum plus deux* 128 Ko, je recherche désespérément des logiciels 128 Ko. J'en trouve peu. Le marché de cette bécane est-il si restreint ? Un logiciel 48/128 Ko est-il un 48 Ko compatible avec le *Plus 2* ou dépasse-t-il les 48 Ko sur un 128 Ko. Je souhaiterais connaître les adresses des distributeurs Piranha, Melbourne House, Mad Games, Rainbird et Ariolasoft ?

L. Cogan.

Il est sûr que très peu de Spectrum *plus deux ont été vendus en France. En Grande-Bretagne le marché, toujours porté par la marque, a beaucoup mieux accueilli ce micro. Il est rare qu'un éditeur développe des jeux spécifiquement sur les versions gonflées des ordinateurs. Il en a été ainsi pour le CPC 6128 issu du CPC 464 chez Amstrad ou pour le Commodore 128 face au Commodore 64, etc. En revanche ces ordinateurs acceptent toujours les logiciels de leurs petits frères. C'est pourquoi les éditeurs notent 48/128 Ko sur leurs titres ce qui signifie uniquement que votre* Spectrum plus deux *acceptera le logiciel mais se comportera comme un* Spectrum *simple.*
Les logiciels de la marque Ariolasoft sont importés par CIEP, 74, rue de Jolival, 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 34.11.27.25. FIL est l'importateur en France du groupe British Telecom qui regroupe les marques : Firebird, Rainbird et Beyond Software. FIL, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex. Tél. : (1) 48.97.44.44.
Les autres marques ne sont pas directement représentées en France et donc pas disponibles chez tous les distributeurs. Vous les trouverez chez : Guillemot Informatique, BP 256200 La Gacilly. Tél. : (1) 99.08.83.17. Innelec, 110 bis, av. du Général-Leclerc, Bloc 1, 93506 Pantin. Tél. : (1) 48.91.00.44. Et enfin Visuel Plus, 10, rue Louis-Vicat, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.30.29.67.

SCEPTICISME

La tendance des programmeurs à développer sur compatibles *PC* risque d'inciter les amateurs de jeux à acheter cette machine non conçue pour cela et à les détourner des machines plus douées, l'*Amiga* et l'*Atari 520 ST*. J'ajouterai que la conclusion du banc d'essai du *PC 1640* d'Amstrad me laisse sceptique, et j'incite les amateurs de jeux vidéo et de graphismes de qualité à préférer le *520 ST* et l'*Amiga*, ce dernier ayant des circuits, des possibilités d'animation, une résolution et une palette ainsi qu'une restitution sonore supérieure pour un prix inférieur de moitié. Le *PC 1640* est certainement un bon *PC* mais son achat ne sera pas justifié s'il doit être utilisé exclusivement pour le jeu, la création et l'animation graphique.

Jean Meunier, Bar-sur-Aube.

Le banc d'essai de l'Amstrad PC 1640 ne laisse pas planer le doute : il s'agit bien d'une machine professionnelle. L'Amstrad PC 1640 peut néanmoins accessoirement être utilisé pour le jeu ou la création graphique, bien que cela ne corresponde pas à sa vocation originelle, en raison de la qualité du mode d'affichage EGA. Malheureusement, peu de logiciels exploitent pleinement les potentialités du standard EGA. Même ceux qui se prétendent « compatibles EGA » se contentent le plus souvent de fonctionner dans le mode basse résolution du standard. Pire encore, de très nombreux logiciels de jeu pour PC souffrent de la misère graphique du standard CGA (quatre couleurs en 320 × 200). Il n'est pas rare de voir des adaptations de jeu sur PC se réclamer d'un mode « PC 1512 » (qui autorise une coloration de seize teintes) quand elles ne font qu'afficher des images en CGA ! De tels abus doivent inciter les acheteurs à la plus grande méfiance.

Les prédictions d'Abdul Alafrez

Prenez-vous pour Nostradamus grâce à votre "boîte à puces" et à ce petit programme!

De nos jours, il devient difficile de s'extasier sur 16 lignes de Basic et, pourtant, je l'avoue sans honte, ce petit programme me ravit. Tapez-le vite, car je boue d'impatience de vous en expliquer l'astuce et l'utilisation. Placez deux petits paquets de cartes devant vous: un de ces paquets est constitué des 4 sept, l'autre contient 7 cartes quelconques. Quel que soit le paquet choisi, la prédiction de l'ordinateur se révélera exacte: c'est toujours un paquet de 7 qui est choisi. Vieille attrape qui meublait les belles soirées de nos aïeux à l'époque où l'on savait encore rire sans ordinateur! Mais grâce à nos boîtes à puces, la chose acquiert une nouvelle saveur qui ne saurait laisser indifférent tout citoyen soucieux de se perfectionner dans l'art de l'imposture.

En effet, comme d'habitude, afin d'arriver à vos fins, vous trichez, mais cette fois-ci vous trichez lorsque tout est fini, tout au moins apparemment. Le paquet est choisi, votre client appuie sur une touche, la prédiction apparaît aussitôt sur l'écran et, bien entendu, elle est exacte. Rien à voir, circulez, c'est fini... enfin presque car c'est à ce moment-là que vous appuyez sur une touche du clavier la suite du texte qui, sans en avoir l'air, donne un sens totalement différent à la prédiction selon les circonstances. Appuyer sur "a" et "7" semble faire référence au nombre de cartes des paquets, appuyer sur "z" et "7" semble tout aussi naturellement se référer à la valeur des cartes. La prédiction est au-dessus de tout soupçon, c'est son interprétation, changeante selon les événements, qui fait toute la différence. On dit que les prédictions de Nostradamus ne fonctionnent pas autrement, mais vous savez les gens sont si méchants...

Adaptations et améliorations

Comme toujours dans cette rubrique, ce listing est écrit dans le plus pur esperanto-basic. Il s'adaptera donc sans peine sur vos machines, sachant que CLS efface l'écran et que INKEY$ intercepte un caractère frappé au clavier. Prenez, en revanche, la peine d'enjoliver la présentation de ce petit programme qui ne demande qu'à bien faire.

Au niveau des améliorations purement techniques, le plus urgent est de pouvoir faire tourner ce programme, que le blocage majuscule soit enclanché ou pas. Selon les machines et les langages, il y a des solutions plus ou moins élégantes. Mes fidèles lecteurs ont peut-être déjà pensé à utiliser une de mes astuces favorites: au lieu d'appuyer trivialement sur une touche, l'information peut être envoyée grâce à la souris ou au joystick. Un infime déplacement de la souris, la moindre agitation du côté du manche-joyeux et le programme sait qu'il doit passer à une certaine suite. Tout reste calme? Le programme sait que c'est sur l'autre voie qu'il doit s'engager. Le client peut alors appuyer lui-même sur une touche pour continuer. Apparemment cette information pourrait être détectée à n'importe quel moment du programme. C'est vrai, au niveau de la logique pure de la programmation, mais le bon moment psychologique se situe toujours après la révélation de la prédiction, lorsque tout semble joué et que la méfiance se relâche. Ceci, même si le déplacement de la souris est minime ou si le soubresaut du joystick, infime. Car la magie c'est comme un cadeau: c'est l'intention qui compte... La faiblesse principale de ce tour, c'est que vous avez apparemment une chance sur deux, le soupçon que tout ceci n'est que le produit du hasard est donc tenace. Un remède simple est d'enchaîner ce tour avec celui du numéro 47 (novembre 87) qui repose sur un principe totalement différent. De toute façon, si vous enchaînez plusieurs tours ensemble, vous en découplez l'effet, alors abonnez-vous!

```
10 CLS
20 PRINT "POSEZ VOTRE DOIGT SUR UN DES DEUX PAQUETS DE CARTES"
30 PRINT "PUIS APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
40 A$ = INKEY$
50 IF A$ = "" THEN GOTO 40
60 CLS
70 PRINT "JE SAIS QUE VOUS AVEZ CHOISI LE PAQUET DE 7"
80 A$ = INKEY$
90 IF A$ =     "A" OR A$     "Z" THEN GOTO 80
100 CLS
110 IF A$ = "A" THEN GOTO 150
120 "RETOURNEZ LE PAQUET DE CARTES POUR VERIFIER:"
130 "IL CONTIENT LES 4 SEPT DU JEU."
140 END
150 PRINT "AFIN DE VERIFIER, COMPTEZ LES CARTES DES DEUX PAQUETS."
160 END
```

LOTO pour Amstrad CPC

Ce jeu est intéressant quand il se pratique à plusieurs. Le programme tire au hasard la suite des nombres.

```
50 CLS
60 LOCATE 10,3:PRINT"mercredi... 20
h25"
70 LOCATE 11,10:PRINT"L O T O"
90 LOCATE 5,20:PRINT"APPUYER SUR UN
E TOUCHE POUR JOUER"
100 A$=INKEY$:IF A$="" THEN C=RND:G
OTO 100
```

SESAME

```
110 CLS:LOCATE 10,5:PRINT"NOMBRE DE JOUEURS (1 A 9)"
120 NB$=INKEY$:IF NB$="" THEN B=RND:GOTO 120
130 NB=VAL(NB$)
140 IF NB=0 THEN GOTO 120
150 CLS:LOCATE 10,1:PRINT"ENTREZ VOTRE JEU"
160 PRINT"(6 CHIFFRES DE 1 A 49..."
170 PRINT"SEPARES PAR UN BLANC)"
180 LOCATE 1,5
190 FOR I=1 TO NB
200 LOCATE 1,(I-1)+5:PRINT"J ";I;
210 INPUT JEU$
220 GOSUB 270
230 IF RC<>0 THEN GOSUB 500:GOTO 220
240 NEXT
250 GOTO 560
260 '
270 '   VERIF
280 '
290 IND=1:RC=0:JE$=""
300 FOR K=1 TO 20
310 CH$=MID$(JEU$,K,1)
320 IF CH$<>"" THEN CH=ASC(CH$) ELSE CH=32
330 IF CH=32 THEN IF JE$<>"" THEN GOTO 360 ELSE GOTO 400
340 IF CH<48 AND CH>57 THEN RC=4:RETURN
350 JE$=JE$+CH$:GOTO 400
360 IF LEN(JE$)>2 THEN RC=8:RETURN
370 IF VAL(JE$)<1 OR VAL(JE$)>49 THEN RC=12:RETURN
380 JEU(I,IND)=VAL(JE$):JE$=""
390 IND=IND+1
400 NEXT K
410 GOSUB 430
420 RETURN
430 FOR M=1 TO 5
440 FOR N=M+1 TO 6
450 IF JEU(I,M)=JEU(I,N) THEN RC=16:RETURN
460 NEXT N
470 NEXT M
480 RETURN
490 '
500 '   REPETE
520 LOCATE 1,23:PRINT"JOUEUR ";I;"ANOMALIE";" REDONNEZ":LOCATE 5,(I-1)+5
530 INPUT JEU$
540 LOCATE 1,23:PRINT"                              "
550 RETURN
560 LOCATE 1,22
570 PRINT"AMIS DU LOTO COMMENCONS LE TIRAGE"
580 LOCATE 1,23
590 PRINT"TOUCHE ENTREE"
600 FOR L=1 TO 7
610 C$=INKEY$:IF C$="" THEN A=RND:GOTO 610
620 IF L=1 THEN LOCATE 1,23:PRINT"             ":LOCATE 1,23
630 TIR=((A*100)+(B*100)+(C*100)) MOD 49
640 TIR=TIR+1
650 FOR N=1 TO L-1
660 IF TIR(N)=TIR THEN A=RND:GOTu 630
670 NEXT N
680 TIR(N)=TIR
690 PRINT TIR;"     ";
700 NEXT
710 FOR I=1 TO NB
720 BON(I)=0
730 FOR J=1 TO 6
740 FOR K=1 TO 6
750 IF JEU(I,J)=TIR(K) THEN BON(I)=BON(I)+1:K=7
760 NEXT K
770 NEXT J
```

```
780 NEXT I
790 FOR I=1 TO NB
800 LOCATE 27,(5+(I-1))
810 PRINT BON(I)
820 IF BON(I)<3 THEN GOTO 880
830 ON BON(I) GOTO 830,830,840.850,
860,870
840 GAIN(I)=GAIN(I)+9:GOTO 880
850 GAIN(I)=GAIN(I)+90:GOTO 880
860 GAIN(I)=GAIN(I)+9000:GOTO 880
870 GAIN(I)=GAIN(I)+4000000:GOTO 88
0
880 GN$=STR$(GAIN(I))
890 LE=LEN(GN$)
900 LOCATE(29+(9-LE)),(5+(I-1))
910 PRINT GAIN(I)
920 NEXT I
930 LOCATE 1,25:PRINT"ON CONTINUE ?
 (O/N)    "
940 I$=INKEY$:IF I$="" THEN C=RND:G
OTO 940
950 IF LEFT$(I$,1)="O" THEN GOTO 15
0 ELSE END
960 FOR M-1 TO 6
970 IF JEU(I,M)=TIR(7) THEN GAIN(I)
=GAIN(I)+30000
980 NEXT
990 RETURN
```

TIERCE
pour Amstrad CPC

Ce petit programme permet de faire son tiercé. Vous définissez la course en donnant le nombre de chevaux.

```
40 DIM PR(6),VI(30,2):DIM ST(30)
50 CLS:FOR X=1 TO 30:ST(X)=0:VI(X,1
)=0:VI(X,2)=0:NEXT
60 TX$=" * PRONOSTICS TIERCE * "
70 CLS
80 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,18:BORDER
 0:PAPER 0:CLS:PEN 2
90 LOCATE 10,1:PEN 1:PAPER 2:PRINT"
                     ":LOCATE 10,
2:PRINT TX$:LOCATE 10,3:PRINT"
                     "
100 PAPER 0
110 LOCATE 2,8
120 PRINT"JE VAIS ESSAYER DE VOUS F
AIRE GAGNER."
130 LOCATE 2,10
140 PRINT"PRENEZ VOTRE JOURNAL DE P
RONOSTICS."
150 LOCATE 2,12 :PRINT"ENTREZ POUR
CHAQUE COMBINAISON LES"
160 LOCATE 2,13 :PRINT"NUMEROS DES
CHEVAUX"
170 PRINT" ENTREZ EN UN MAXIMUM.":P
RINT""
180 PRINT" APRES CHAQUE PRONOSTIC,J
E VOUS"
190 PRINT" DEMANDERAIS VOTRE APPREC
IATION"
200 PRINT" (NOTE DE 1 A 10) SUR LE
PRONOSTIQUEUR."
210 LOCATE 5,22
220 PRINT"appuyez sur une touche po
ur commencer.."
230 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 230
240 CLS:LOCATE 2,2
250 PRINT"combien de chevaux dans l
a course ?"
260 LOCATE 4,8:INPUT "(de 6 a 30)=
";ch$
270 ch=VAL(ch$)
280 IF ch<6 OR ch>30 THEN GOTO 240
290 CLS:LOCATE 6,2
300 INPUT" combien de pronostics ?"
;pn$
310 pn=VAL(pn$)
320 IF pn<1 THEN GOTO 290
330 FOR b=1 TO pn
340 CLS:LOCATE 2,2
350 PRINT"enregistrement du pronost
ic numero ";b
360 RESTORE 1130
370 LOCATE 10,5
380 PRINT"entrez les numeros des si
x premiers "
390 PRINT "          chevaux"
400 l=7
410 FOR c=1 TO 6
420 READ po$
430 LOCATE 10,l+4:PRINT po$;" cheva
l :";
440 INPUT"";pr$:IF VAL(pr$)>ch OR V
AL(pr$)<1 THEN LOCATE 10,l+4:PRINT
SPACE$(22):GOTO 430
450 pr(c)=VAL(pr$)
460 IF c=1 THEN GOTO 510
470 FOR z=1 TO c-1
480 IF pr(z)=pr(c) THEN a=1
490 NEXT z
500 IF a=1 THEN a=0:LOCATE 10,l+4:F
RINT SPACE$(22):GOTO 430
510 l=l+2
520 NEXT
530 CLS:LOCATE 2,2:INPUT"appreciati
on (note de 1 a 10) ";ap$
540 ap=VAL(ap$)
550 IF ap<1 OR ap>10 THEN GOTO 530
560 PRINT"":PRINT"          entrees corr
ectes (o/n) ",
570 en$=INKEY$:IF en$="" THEN 570
580 IF en$="o" OR en$="O" THEN GOTO
 610
590 LOCATE 22,2:PRINT"corrigez le p
ronostic   "
600 GOTO 340
610 FOR d=1 TO 6
620 st(pr(d))=st(pr(d))+((7-d)*5)+a
p
630 NEXT d
640 NEXT b
650 CLS:LOCATE 12,5
660 PRINT"un moment,je reflechis."
670 FOR x=1 TO ch
680 MA=0
690 FOR y=1 TO ch
700 IF MA>st(y) THEN GOTO 730
710 MA=st(y):vi(x,1)=y
720 vi(x,2)=st(y)
730 NEXT
740 st(vi(x,1))=-x
750 NEXT x
760 CLS: LOCATE 12,2
770 PRINT"les pronostics tierce du
cpc 464."
780 LOCATE 10,8:PRINT"appuyer sur u
ne touche..."
790 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 790
800 RESTORE 1110
810 x=0
820 CLS :LOCATE 5,2
830 PRINT"voici mes pronostics"
840 LOCATE 5,3
850 PRINT"--------------------"
860 y=ch-(INT(ch/6)*6)
870 IF y<>0 THEN y=1
880 y=y+(ch/6)
890 FOR a=1 TO y
900 LOCATE 2,7
910 FOR b=1 TO 6
920 READ pl
930 IF pl>ch THEN GOTO 970
940 x=x+1
950 PRINT TAB(2)pl;:PRINT TAB(5)"le
 cheval numero :";vi(x,1);
960 PRINT"note=";vi(x,2):PRINT" "
970 NEXT b
980 LOCATE 8,24 :PRINT"appuyez sur
une touche"
990 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 990
1000 CLS:NEXT a
1010 CLS:LOCATE 2,2:PRINT"que voule
z vous faire ?"
1020 LOCATE 8,6:PRINT"-R=relire les
 pronostics."
1030 LOCATE 8,9:PRINT"-C=autres pro
nostics."
1040 LOCATE 8,12:PRINT"-F=sortir du
 programme."
1050 r2$=INKEY$:IF r2$="" THEN 1050
1060 IF r2$="r" OR r2$="R" THEN 760
1070 IF r2$="c" OR r2$="C" THEN 50
1080 IF r2$<>"f" AND r2$<>"F" THEN
GOTO 1050
1090 CLS:LOCATE 12,8
1100 PRINT"bonne chance":END
1110 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,1
2,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,
24
1120 DATA 25,26,27,28,29,30
1130 DATA "premier  ","deuxieme ","
troisieme","quatrieme","cinquieme",
"sixieme  "
```

MESSAGES DEFILANTS
pour Amstrad CPC

Voici un petit utilitaire qui permet de créer un scrolling horizontal de vos messages au milieu de l'écran.

```
40 MODE 1
50 INK 1,24
60 INK 2,1
70 BORDER 1: PAPER 2: PEN 1
80 CLS
90 DIM T$(40)
100 LOCATE 10,1
110 INPUT "COULEUR DU TEXTE ";CT$
120 LOCATE 10,3
130 INPUT "COULEUR DU FOND  ";CF$
140 LOCATE 10,6
150 PRINT "TEXTE : "
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 16
0
170 IF ASC (A$)=13 THEN GOTO 210
180 PRINT A$;
190 TXT$=TXT$+A$
200 IF LEN (TXT$)<39 THEN GOTO 160
210 FOR I=1 TO LEN(TXT$)
220 T$(I)=MID$(TXT$,I,1)
230 NEXT I
240 FOR J=I TO 40
250 T$(J)="."
260 NEXT J
270 MODE 0
280 INK 0,VAL(CT$)
290 INK 1,VAL(CF$)
300 BORDER 1: PAPER 1 : PEN 0
310 CLS
320 H=1
330 J=H
340 FOR I=1 TO 20
350 LOCATE I,15
360 PRINT T$(J)
370 J=J+1
380 IF J>LEN(TXT$)+1 THEN J=1
390 NEXT I
400 IF H>LEN(TXT$) THEN H=0
410 H=H+1
420 GOTO 330
```

SESAME

SUITE LOGIQUE
pour Amstrad CPC

Ce programme vous propose une série de tests sur des suites de nombres à compléter. Très cérébral!

```
40
60 MODE 1
70 INK 0,1:INK 1,14:INK 2,25:INK 3.
17
80 PAPER 1:PEN 0
90 CLS:GOSUB 1090
100 DIM S(4),V(1)
110 T=0:C=0:D=1
120 '----generation aleatoire----
130 RANDOMIZE TIME
140 S(0)=INT(RND(5)*10)+1
150 IF S(0)=11 THEN 130
160 FOR I=0 TO 1
170 RANDOMIZE TIME
180 V(I)=INT(RND(6)*11)+1
190 IF V(I)=12 THEN 170
200 NEXT I
210 C=C+1
220 ON D GOTO 230,270,310
230 '----suite niveau 1----
240 FOR I=1 TO 4
250 S(I)=S(I-1)*V(0)+V(1)
260 NEXT I:GOTO 360
270 '----suite niveau 2----
280 FOR I=1 TO 4
290 S(I)=S(I-1)*V(0)-V(1)
300 NEXT I:GOTO 360
310 '----suite niveau 3----
320 FOR I=1 TO 4
330 S(I)=(S(I-1)+V(1))*V(0)
340 NEXT I
350 '----debut du jeu----
360 R=0:PAPER D
370 CLS:LOCATE 2,2
380 PRINT "VOICI LA SUITE, TROUVEZ
LA SUITE."
390 D$=STR$(D)
400 LOCATE 2,4
410 PRINT "VOUS ETES AU NIVEAU :";D
$;"."
420 LOCATE 2,7
430 PRINT S(0);S(1);S(2)
440 LOCATE 2,9
450 INPUT "reponse no 1 : ",R$
460 '----test de numericite----
470 L=LEN(R$)
480 FOR I=1 TO L
490 IF ASC(MID$(R$,I,1))<48 OR ASC(
MID$(R$,I,1))>57 THEN 500 ELSE 530
500 PRINT CHR$(7);
510 LOCATE 17,9:PRINT STRING$(24,"
")
520 GOTO 440
530 NEXT I
540 R=VAL(R$)
550 IF R=0 THEN PRINT CHR$(7);:LOCA
TE 17,9:PRINT " ":GOTO 440
560 IF R=S(3) THEN 870
570 LOCATE 2,9
580 PRINT "Mauvaise reponse!      E
ncore un essai!"
590 LOCATE 2,7:PRINT S(0);S(1);S(2)
;S(3)
600 LOCATE 2,11
610 INPUT "reponse no 2 : ",R$
620 '----test de numericite----
630 L=LEN(R$)
640 FOR I=1 TO L
650 IF ASC(MID$(R$,I,1))<48 OR ASC(
MID$(R$,I,1))>57 THEN 660 ELSE 690
```

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°121


```
660 PRINT CHR$(7);
670 LOCATE 17,11:PRINT STRING$(24,"
")
680 GOTO 590
690 NEXT I
700 R=VAL(R$)
710 FOR N=1 TO 8
720 PRINT CHR$(7);
730 NEXT N
740 IF R=0 THEN PRINT CHR$(7);:LOCA
TE 17,11:PRINT "   ":GOTO 590
750 IF R=S(4) THEN 970
760 LOCATE 17,11:PRINT STRING$(24,"
")
770 '----echec----
780 LOCATE 2,11
790 PRINT "VOUS AVEZ PERDU !"
800 LOCATE 2,13;PRINT "Vous donnez
votre langue au chat..."
810 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
820 CLS:LOCATE 2,2
830 PRINT "Il fallait trouver"
840 LOCATE 2,4:PRINT S(0);S(1);S(2)
;S(3);S(4)
850 T=T-1-D:IF D>1 THEN D=D-1
860 GOTO 1000
870 '----solution trouvee----
880 CLS:LOCATE 2,5
890 PRINT "Bravo, vous avez trouve
au 1er essai."
900 FOR N=1 TO 8
910 READ S
920 SOUND 1,S,40,5
930 NEXT N
940 DATA 100,90,100,110,120,110,100
,0
950 T=T+1+D:IF D<3 THEN D=D+1
960 GOTO 1000
970 CLS:LOCATE 2,5
980 PRINT "Pas mal encore, trouve e
n 2 essais."
990 T=T+D
1000 R=0
1010 LOCATE 2,7:PRINT T;"point(s) s
ur ";C;" partie(s).
1020 LOCATE 2,18
1030 '----autre partie ?----
1040 J$="":INPUT "ENCORE UNE PARTIE
O/N ";J$
1050 IF LEFT$(J$,1)="o" OR LEFT$(J$
,1)="O" THEN 130
1060 INK 0,1:INK 1,24
1070 PAPER 0:PEN 1
1080 CLS:END
1090 '----titre----
1100 LOCATE 5,8:PRINT "T R O U V E
Z  L A  S U I T E"
1110 GOSUB 1130
1120 RETURN
1130 '------------------------
1140 '----REGLE DU JEU----
1150 '------------------------
1160 LOCATE 5,20
1170 INPUT "VOULEZ-VOUS LA REGLE DU
JEU O/N ";T$
1180 IF LEFT$(T$,1)="O" OR LEFT$(T$
,1)="o" THEN 1190 ELSE RETURN
1190 '----regles----
1200 CLS:LOCATE 2,2
1210 PRINT "VOUS DEVEZ TROUVER LE N
OMBRE QUI"
1220 LOCATE 5,3
1230 PRINT "PROLONGE LA SERIE."
1240 LOCATE 2,4
1250 PRINT "CETTE SERIE OBEIT A UN
ALGORITHME"
1260 LOCATE 5,5
1270 PRINT "UTILISANT +,-,*"
1280 LOCATE 2,6
1290 PRINT "IL Y A 3 NIVEAUX, LE JE
U DEBUTE AU"
1300 LOCATE 5,7
1310 PRINT "NIVEAU 1."
1320 LOCATE 2,8
```

SESAME

```
1330 PRINT "AU 1ER ESSAI VOUS DEVEZ
 TROUVER LE"
1340 LOCATE 5,9
1350 PRINT "4EME TERME."
1360 LOCATE 2,10
1370 PRINT "EN CAS D'ECHEC AU 1ER E
SSAI, JE VOUS"
1380 LOCATE 5,11
1390 PRINT "DONNE LE 4EME TERME."
1400 LOCATE 2,12
1410 PRINT "IL VOUS FAUT ALORS TROU
VER LE 5EME"
1420 LOCATE 5,13
1430 PRINT "TERME DE LA SERIE."
1440 LOCATE 2,14
1450 PRINT "SI VOUS GAGNEZ A VOTRE
1ERE TENTATIVE"
1460 LOCATE 5,15
1470 PRINT "JE PASSE AU NIVEAU SUPE
RIEUR."
1480 LOCATE 2,16
1490 PRINT "SI VOUS TROUVEZ AU 2EME
 ESSAI JE RESTE"
1500 LOCATE 5,17
1510 PRINT "AU MEME NIVEAU."
1520 LOCATE 2,18
1530 PRINT "EN CAS D'ECHEC, JE DESC
ENDS AU NIVEAU"
1540 LOCATE 5,19
1550 PRINT "INFERIEUR."
1560 LOCATE 2,20
1570 PRINT "VOS POINTS SONT FONCTIO
N DU NIVEAU DE"
1580 LOCATE 5,21
1590 PRINT "JEU."
1600 LOCATE 11,22
1610 PRINT "Appuyez sur une touche.
.."
1620 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1620
1630 RETURN
```

TAPIS VERT
pour Amstrad CPC

Petite simulation du célèbre jeu de casino. Votre mise initiale est de 1000 F. Un jeu de hasard vraiment hasardeux.

```
40 MODE 1
50 FOR I=1 TO 4
60 TTAP(I)=1000
70 NEXT I
80 INK 2,6
90 INK 0,24:INK 1,1
100 BORDER 1:PAPER 1
110 PEN 0
120 CLS
130 DATA 2,3,7,3,12,3,2,8,7,8
140 DATA 12,8,2,13,7,13,12,13
150 WINDOW £5,5,19,3,17
160 PAPER £5,0: PEN £5,1: CLS £5
170 WINDOW £1,22,40,1,5
180 PAPER £1,2 : PEN £1,1
190 WINDOW £2,22,40,7,11
200 PAPER £2,2 : PEN £2,1
210 WINDOW £3,22,40,13,17
220 PAPER £3,2 : PEN £3,1
230 WINDOW £4,22,40,19,23
240 PAPER £4,2 : PEN £4,1
250 WINDOW £6,22,40,1,23
260 PAPER £6,1
270 FOR I=1 TO 9
280 READ C,L
290 LOCATE £5,C,L
300 PRINT £5,I
310 TN(I,1)=C : TN(I,2)=L
320 NEXT I
```

SESAME

```
330 ORIGIN 144,128
340 DRAW 0,238,1
350 ORIGIN 224,128
360 DRAW 0,238,1
370 ORIGIN 64,208
380 DRAW 238,0,1
390 ORIGIN 64,288
400 DRAW 238,0,1
410 LOCATE 25,3 : PRINT "CASINO"
420 LOCATE 25,6 : PRINT "LA BOULE"
430 LOCATE 25,9 : PRINT "Nombre de"
440 LOCATE 25,15 : PRINT "Jeu possi
ble:"
450 LOCATE 25,16 : PRINT "Chiffre 1
 a 9"
460 LOCATE 25,17 : PRINT "A Pour 1
a 4"
470 LOCATE 25,18 : PRINT "B pour 6
a 9"
480 LOCATE 25,19 : PRINT "I pour Im
pairs"
490 LOCATE 25,20 : PRINT "P pour Pa
irs"
500 LOCATE 25,12 : PRINT "joueurs "
510 A$=INKEY$
520 IF A$="" THEN B=RND : GOTO 510
530 A=VAL(A$)
540 IF A< 1 OR A > 4 THEN GOTO 510
550 GOSUB 560 : GOTO 730
560 CLS£6 : CLS£1 : CLS £2 : CLS £3
 : CLS£4
570 FOR I = 1 TO A
580 PRINT £I,"TAPIS : ";TTAP(I)
590 IF TTAP(I)=0 THEN MIS=0: GOTO 6
20
600 INPUT£I, "MISE  : ",MIS$
610 MIS=VAL(MIS$)
620 IF MIS = 0 THEN TMIS(I)=0:TJEU(
I)=0: GOTO 720
630 IF MIS > TTAP(I) THEN GOTO 600
640 TMIS(I) = MIS
650 INPUT £I,"SUR   : ",JEU$
660 IF JEU$ > "0" AND JEU$ < "9" TH
EN GOTO 710
670 IF JEU$ = "9" THEN GOTO 710
680 IF JEU$ ="A" OR JEU$="B" THEN G
OTO 710
682 IF jeu$ ="a" OR jeu$="b" THEN G
OTO 710
684 IF jeu$ ="p" OR jeu$="i" THEN G
OTO 710
690 IF JEU$ ="P" OR JEU$="I" THEN G
OTO 710
700 GOTO 650
710 TJEU$(I)=JEU$
720 NEXT I
730 JEU=INT(RND*100)
740 JEU = (JEU MOD 9)+1
750 IF JEU = 5 THEN PAIR=2:AB=2:GOT
O 780
760 IF (JEU MOD 2)=0 THEN PAIR =0 E
LSE PAIR=1
770 IF JEU < 5 THEN AB=1 ELSE AB=0
780 JEU$=STR$(JEU): JEU$=MID$(JEU$,
2,1)
790 C=TN(JEU,1) : L=TN(JEU,2)
800 PEN £5,2
810 LOCATE £5,C,L
820 PRINT£5,JEU
830 MT=0
840 FOR I=1 TO A
850 IF TMIS(I)=0 THEN GOTO 960
860 IF TJEU$(I)= JEU$ THEN GAIN=TMI
S(I)*7:GOTO 940
870 IF TJEU$(I)="P" AND PAIR =0 THE
N GOTO 930
880 IF TJEU$(I)="I" AND PAIR =1 THE
N GOTO 930
890 IF TJEU$(I)="A" AND AB =1 THEN
GOTO 930
900 IF TJEU$(I)="B" AND AB =0 THEN
GOTO 930
910 TTAP(I)=TTAP(I)-TMIS(I)
920 PRINT £I,"PERDU": GOTO 960
```

SESAME

```
930 GAIN = TMIS(I)*2
940 TTAP(I)=TTAP(I)+GAIN
950 PRINT £1,"GAIN  :";GAIN
960 IF TTAP(I) > 0 THEN MT=MT+1
970 NEXT I
980 LOCATE 23,24:PRINT "TOUCHE 'Ent
er'"
990 A$=INKEY$
1000 IF A$="" THEN B=RND: GOTO 990
1010 LOCATE 23,24:PRINT SPACE$(14)
1020 IF MT<>0 THEN GOTO 1050
1030 CLS£6 : LOCATE £6,7,10
1040 PEN £6,2:PRINT £6,"FIN":END
1050 LOCATE £5,C,L
1060 PEN £5,1
1070 PRINT £5,JEU
1080 GOTO 560
```

LE SCENARIO DU MOIS de Nicolas Minelle.

Nous sommes dans l'Egypte ancienne, sous le règne de Ramsès II Vous êtes son homme de confiance. Il vous confie la dangereuse mission de découvrir les profanateurs du tombeau du pharaon Djeser Votre voyage est parsemé d'embûches. Surtout, vous ne devez jamais tuer vos adversaires le jour sous peine d'attirer la colère de Ré, dieu du soleil tout-puissant. Heureusement, vous êtes sous la protection du dieu Anubis qui vous aidera et vous sauvera du danger.

Les commandes pourraient être créées sous la forme d'icônes placées en bas de l'écran. Les graphismes prendraient la moitié supérieure de l'écran. Le reste permettrait de placer les différents objets trouvés et les messages d'alertes.

ERRATUM

Le listing RAIDER publié dans le numéro de février est destiné au C64 et non au CPC Amstrad !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-joint

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16) 1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : ____________________

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par : chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : __________ **Ville :** __________

TOUJOURS EN VENTE

Le **Spécial Amstrad** du numéro de juin 87 vous propose :
• des périphériques ...
• des tableurs, traitements de texte, gestions de fichiers...
• tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...
• des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre *Amstrad*
• ET, en exclusivité, le test longue distance des *PC*, *CPC* et *PCW* le plus dur de toute l'histoire de la micro !

Le **Spécial Compatibles PC** du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :
• 20 profils d'utilisateurs types
• 20 configurations idéales
• des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre *PC*
• tous les points de vente
• les pièges à éviter
• les questions à poser
• dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O. découvrez mille usages pour votre *PC*
• périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers *PC*.

Le **Spécial Amstrad** du mois de décembre 87 vous propose :
• des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
• le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
• un bilan : faut-il encore acheter un *CPC* ?
• une nouvelle exclusive signée Pépé Louis
• le combat du *PCW* contre le Videowriter
• le match du *PC Amstrad* face à ses rivaux

Atari ST/Amiga : le match en vente (35 F) depuis le 27 février. Au sommaire :
• Le match *Atari ST - Amiga*.
• Enquête boutiques : comment un novice est accueilli par certains revendeurs.
• Microloisirs : les logiciels de jeux sur *ST* et *Amiga*, avec les photos d'écran.
• Création graphique et musicale : *ST* et *Amiga* ne se valent pas.
• Éducatifs : *ST* nettement mieux servis.
• Les utilitaires : émulateurs, traitement de texte et PAO, tableurs, gestions de fichiers.
• Programmation et langages, etc.

Ce nouvel hors-série dévoile les atouts des *ST* et des *Amiga* ainsi que leurs faiblesses.

36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manuel d'utilisation + 25 jeux K7. Prix : 1 200 F. **Jean-Damien LEPÈRE, 20, bd de la République, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.25.86.**

Vends CPC 6128 mono. + joystick Pro 5000 + nbx jeux (news) + utilitaires + revues, le tout 3 400 F (urgent !). **Stéphane SAISON, St-Romains-de-Jalionas, 9, résidence de Passieu, 38460 Crémieu. Tél. : 74.90.79.28.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 10 jeux. Etat neuf, 1 600 F. Double emploi. **M. SERVAIS, 9, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.41.69.**

Vends CPC 6128 couleur (AZERTY) cause ST + livres + magazines + nbx jeux et utilit. (très récents), t.b.é. Affaire ! Cède pour 3 000 F. **Stéphane DUFFAU, 1, rue de Bretagne, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.03.83.**

Achète micro Amstrad ou Atari avec moni couleur et logiciels, jeux, acces., faire offre sérieuse. **F. WALTISPERGER, 6, rue de l'Aude, 75014 Paris. Tél. : 43.21.52.97 ou 42.50.33.84 (à 18 h).**

Vends Amstrad 6128 couleur + 1 manette de jeux + disquettes MI 85, bon état. 2 500 F. Lecteur supplémentaire à débattre éventuellement. **Hélène ROBERT, 17, avenue d'Italie, apt 249, 75013 Paris. Tél. : 45.88.16.95.**

Vends Amstrad CPC 464 (excellent état) moniteur monochrome + nbx jeux (Mercery, Grysor, Crafton) + manette Quickshot. Prix : 2 350 F. **Anthony HALBIQUE, 59, avenue Laplace, esc. 5, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.17.27 (après 17 h).**

Achète Amstrad 6128 C + multiface + disq. Prix : 800 F. **Christophe PÉNASSE, 29, rue Maurice-Bernard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.85.84 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + adapt. Péritel + nbx jeux + environ 15 revues + manette (Moonraker I). Prix : 2 400 F. **Armand BOCCARA, 1, Rouleuses Brunes, 95000 Cergy. Tél. : 30.30.12.70.**

Vends 6128 CPC coul. + imprimante DMP 2000 + nbx jeux et utilitaires (Tasword, Discology, The Pawn, etc.) + housses + joystick + revues. Prix : 5 200 F. **Karnik SUSANYAN, 18, quai Jean-Baptiste-Clément, 121/A, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.37.99 (ap. 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 mono + 16 disquettes + 2 joysticks + 6 livres pour CPC + 12 jeux + 1 logiciel de dessin + adaptateur MP2 : 2 500 F. **Jean-Jacques, 75019 Paris. Tél. : 42.00.65.54 (après 18 h).**

Vends Amstrad 6128 coul. t.b.é. + 50 jeux dont nouveautés (Dieux de la mer, Out run, etc.) + logiciel de dessin + Discology + joystick : 4 000 F. **Charles LAPORTE CUSSY, 37, rue Gabriel-Péri, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 30.45.26.78 (après 19 h).**

Vends Amstrad 464 + DD1 + moniteur couleur + manuel d'utilisation + nbx jeux cass. et disq. (Barb, maître des âmes, etc.), valeur 7 000 F ; vends 3 900 F. **Benoît LLAVADOR, le Jas-St-Marie, 83510 Lorgues. Tél. : 94.73.93.07 (après 18h).**

Vends Amstrad 6128 mono + livres + joystick + câble K7 + magnéto K7 + nbx jeux + adap. Péritel. Très bon état, valeur 5 800 F, vendu 3 800 F à débattre. **Christophe ROLLAND, 4, allée Marcel-Cerdan, 91300 Massy. Tél. : 60.11.21.62.**

Vends CPC 464 couleur état neuf + manette Boss + vingt K7 nouveauté (Barbarian, Out Run, Les Ripoux). Prix : 2 300 F (à débattre). Urgent ! **David BOSIO, 10, avenue Gallienie, 06000 Nice. Tél. : 93.36.47.59.**

Vends disks pour Amstrad (Platoon, Barbarian, The Sports Pack, Match day 2, Ikari, Flash, Enduro Racer, Express Raider, Arkanoid...). **Thibaut DÉRIEN, B.P. 10, 61550 La Ferté-Fresnel. Tél. : 33.24.47.80.**

Vends pour Amstrad lecteur DD1 : 1 500 F, lecteur Vortex Fix 5 1/4 : 2 000 F avec désassembleur en rot d'art scanner, 640 F. Donne disc. et nombreuses revues. **Michel TELLIER, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eaubonne.**

Vends CPC 464 monochrome + joystick + adapt. Péritel + revues + nbx jeux. L'ensemble : 2 500 F. **Sébastien DOUX, 20, rue du Wacca, 59246 Mons-Enpevelse. Tél. : 20.86.36.89.**

APPLE

Vends compt Apple II + moniteur couleur + 2 lecteurs + carte Apple tel + joystick + imprimante Epson FX 80 + logiciels. Prix : 6 000 F. **Bernard CHABRIER, 4, rue du Maréchal-Joffre, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.03.83.**

Vends Apple II C + moniteur + lecteur ext. + support + sac transport + épistole + version com. + manuels et nbx utilitaires. Prix : 4 000 F. **Daniel DUROSAY, 32, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : 47.97.58.87.**

Vends Apple II + avec 2 drives + écran Philips monochrome + joystick + nbx jeux. Prix : 3 450 F. **Pierre DHOSTEL, 3, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.42.83 (après 20 h).**

Vends Apple 2 E 65 C 02 + duodisk + écran + doc, etc. : 6 000 F ; imprimante IW 2 Apple : 3 800 F ; carte + souris : 600 F ; carte sans Apple : 400 F. **Didier TOURNOIS, 8, rue de Frères-Bonneff, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.55.78.**

Vends Apple II +, 1 drive, moniteur monochrome, 80 c, 64 Ko, nbses disq., 50 livres et revues, joystick : 4 000 F (à débattre) ; souris : 500 F ; carte Apple-tell : 2 500 F. **Laurent HOLON, 11, avenue Pablo-Neruda, 77290 Mitry-Mory. Tél. : 64.27.08.35.**

Vends Apple II E + moniteur + 2 drives + carte super série + carte 128 Ko + 80 c + nbx programmes ; prix : 5 000 F. Pom's n° 1 à 32 + disq. ; prix : 1 500 F. **Christophe CHARPENTIER, 3, rue Massenet, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.03.92.**

ATARI

Vends Atari ST 520, fin 87, 20 disq. avec jeux (Marble Madness, Arkanoïd, Barbarian, etc.), le tout état neuf : 2 500 F. **Éric CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33 (le soir après 20 heures).**

Vends (prix casse) : 130 XE + 1050 + 1029 + nbx jeux + 2 joysticks + 20 disq. vierges + livres très bon état. Prix à débattre. **Joël FORGET, 91, avenue Joffre, 44250 Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.08.22.**

Vends ou échange softs sur Atari ST (France ou Étanger). Cherche Test Drive pour ST. **Kévin GUELTON, 129, rue J.-B.-Defaux, Lezennes, 59260 Hellemme-Lille.**

Vends 130-XE + lect. K7 1010 + lect. disq. 1050 + imprimante 1029 + log. Pôle Position, Spit Ace, Solo Flight II + nbx documents : 4 000 F. **Daniel LAPÔTRE, 8, place du Béarn, apart. 25, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.04.24.**

Vends 520 ST gonflé à 1 mega + Free Boot + lecteur externe SF 354 : 3 000 F ou 4 000 F avec moniteur monochrome SM 125 (+ frais d'envoi). **Bruno IVANCIC, 83, avenue de la paix, esc. C, porte 21, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.33.41.**

Vends Atari 800 XL 2 1050 + nbx jeux, le tout très bon état : 900 F. **Miyoshi CHIBA, 165, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge.**

Cède pour ST, prix cassés (Bill Palmer, Dung Mast, Astérix, Mach 3, Star War, Def. Crown, Iron Lord, Cap. Blood + nbx autres : liste contre envel. + timbres). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 520 tout neuf, jamais servi, non déballé. Garantie 2 ans : 2 800 F. **Thierry VASSEUR, 3, allée du Bois-Guérin, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.59.34.**

Vends Atari 1040 STF, moniteur haute résolution NB, lecteur disquettes, nbx logiciels originaux et domaine public, nbx disq. : 7 000 F. **François PERROT, rue de la côte, Saint-Armel, 56450 Theix. Tél. : 97.26.46.80.**

Vends Atari 520 STF (tbé) + souris + joy + jeux + nbx util. + Spectrum 512 + 6 FA + doc. complète. Valeur 14 000 F, cédé 3 300 F. **Cyril RUPP, 107, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.62.65.84.**

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur + souris + nbx jeux + joystick + doubleur joystick + revues. Prix à débattre. **Frédérick DEMOULIN, La Guyommière, Asse-le-Riboul, 72170 Beaumont-sur-Sarthe. Tél. : 43.88.11.20.**

Vends Atari Paddle Controlers pour VCS 2600 (100 F), transfo pour magnéto 1010 Atari (100 F), plans Freeboot ST (50 F), câble détecteur sonnerie (180 F). **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends Atari STF 1040 1 mega, etc. + Pack Programmeur (val. 3 500 F) + livres docs. + nbx logiciels jeux et utilitaires : 4 500 F. **Bruno LE LEURCH, Ecole Pasteur, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : 64.41.60.40.**

Vends Atari 800 XL + magnéto + jeux originaux + joystick : 790 F et vends ZX 81 + 16 K + assembleur + HRG + livres + jeux : 690 F. **Paris. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends Atari STFM 1040 + moniteur mono : 4 000 F + logiciels originaux (Partner, GFA + comp. + Becker Text + Emulcom + Prof Math + Easy Draw + livres : 2 000 F. **Olivier TABLEAU, 18, allée Auguste-Renoir, 95560 Montsoult. Tél. : 34.69.95.33.**

Vends Atari 130 XE garanti avec lect. 1010 + K7 jeux + init. Basic 5 K7 + super joystick + livres et revues + emb. d'origine, état neuf, prix : 2 300 F. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie-Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01 (appeler après 19 heures).**

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcop. + disq. ou plan + 1 cart. et donne softs. **Egidio BASSO, 114, rue J. Friot, 114 B-6180, Courcelles (B). Tél. : 071.45.65.23.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + tablette tactile + nbx logiciels + cours initiation. Prix : le tout 1 500 F. **Cyril CREVEUIL, 39, avenue du Général-de-Gaulle, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.48.04.**

Vends matériels Atari (disque dur, ordinateur, lecteur disq., moniteur, etc), Atari 130 XE : 650 F et lecteur disq. SF 354 : 600 F, sur Paris. **David UDOVC, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.84.24.09.**

Vends Atari 800 XL + impr. 1020 + lecteur K7 1010 + 3 joysticks + livre + 3 K7 init. Basic + 16 logiciels + adaptateur télé : 2 500 F. **Gilles JANVIER, 10 bis, rue de L'Isle-Adam, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.41.99.**

Vends moniteur couleur 1425 pour Atari ST, neuf, jamais servi : 2 600 F. **MINART, 26, rue Rambuteau, 75003 Paris. Tél. : 42.72.93.48.**

Vends jeux originaux sur ST : The Pawn, Arena, Silent Service, Winter Games. De 120 à 200 F. AV Atari 600 XL (64 K Pal) + 2 cart. : 400 F. **Patrick SCHAFFRATH, Mavinig, Suscinio, 56370 Sarzeau. Tél. : 97.41.75.15.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 2 joysticks + nomb. disquettes de programmes + revues et docs., très bon état (emballage d'origine). **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses, Le Mousseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends A tari 1040 STFM + SMM 804 + nbx logiciels et boîtes de rangement + console Sega + Out Run + Space Harrier + World Grand Prix. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont-Colbert, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disquettes 1050 + 2 livres Basic + 2 disq. jeux + nbx programmes sur 10 disq. + revues : 1 500 F, le tout ou séparément. **Ludovic BEVAND, 22, rue des Brandons, Fublaines, 77470 Trilport. Tél. : 64.34.44.26.**

520 STF + nbx softs dont news : 3 500 F, port compris. Cherche contacts GFA et vends disq. 3"5 par 10 : 8 F/disq. **Frédéric GUIGAND, 53, avenue des Grands-Bois, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.40.45.51.**

COMMODORE

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + 2 joysticks + nbx jeux. Prix : 1 000 F ! Le tout en parfait état. **Xavier BAYARD, 1107 quartier des Belles-Portes, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. : 31.94.46.59.**

Vends C 64 Péritel + lecteur disq. 1541 + nombreux jeux et boîte de rangement + disq. vierges (t.b.é.). Le tout : 2 900 F. **Antoine AINS, 101, rue Béranger, 92320 Chatillon, Hauts-de-Seine. Tél. : 46.56.48.35.**

Vends t.b.é., C 64 + lect. disk + lect. cass. + Simon's Bas. + Power Cartridge + nbx disk de jeux + 50 disk vierges + housse + livres. Prix : 3 500 F. **Philippe. Tél. : 30.34.60.56.**

Vends Commodore C 64 + drive 1541 + moniteur couleur + manettes + nombreux jeux. Le tout t.b.é. Prix : 3 500 F (à débattre) en embal. d'origine. **Jean-Jacques GUILLAUME, 9, rue de Verdun, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.36.89 (le soir).**

Vends C 64 New + 1541 + moniteur couleur Thomson — 1 an (87) + boîte de rangement + nbx disques de jeux + 3 joysticks. Le tout révisé (à débattre). **Tél. : 42.08.72.84 (de 19 h à 20 h 30).**

Super affaire ! Vends supers News (ou jeux plus anciens) à prix très bas sur disk ou K7 pour Commodore 64. **Gervais CLERCX, 14, square Jean-Rostand, 59510 Hem, Nord. Tél. : 20.80.45.70.**

Vends C 128 (Pal) t.b.é. + imprimante MPS 801 + papier + livres (français et américains) + disquette CP/M Plus version 30. Prix : 1 900 F. **Maurice FEFERMAN, 10, boulevard Barbès, 75018 Paris. Tél. : 42.51.89.26.**

Vends Commodore 64, disk 1541, K7 1530, moniteur vert adapt. Péritel, nbx logiciels, t.b.é. Le tout : 3 000 F. Vectrex + 9 jeux. Prix : 900 F. **Eric DE MARCHIS, 4, rue d'Alsace, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.56.09.**

Vends Amiga 500 + ext. 512 Ko + lecteur A 1010 (le tout sous garantie). Prix : 6 300 F. **Luc RIERA, 22, rue Etienne-Marcel, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.80.04.**

Vends C 128 D + moniteur couleur + imprimante MPS 803 + 1 joystick + nbx disks + lecteur K7 + revues. Acheté 13 000 F, cédé 7 200 F. **Michel CAUSSIN, 32, allée du Télégraphe, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.44.00.**

Vends C 128 D (drive 1571 intégré) + nombreux logiciels (jeux et util.) + nombreux livres Commodore + joystick, t.b.é. Le tout : 3 400 F. **Jean-Pierre LEDOGARD, 61, rue Boucher, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.89.13.**

Stop ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + MPS 80 + mon. couleur + nbx prog. (Test, Drive...), t.b.é. Prix : 5 000 F (valeur : 8 000 F). **Laurent LAFON, 1603, avenue Soussial, 47800 Miramont. Tél. : 53.93.80.46.**

Vends C 64 + lecteur de disquette + lecteur de cassette + nbx jeux + 2 manettes. Prix : 2 500 F. **Frédéric DE WINNE, 6, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél. : 42.61.11.26.**

Vends C 64 + lect. disquettes 1541 + manuels d'utilisation + boîtier rangement + nbx logiciels. Le tout : 2 500 F. Ecrivez à : **Alexandre CAMPARDOU, 64, boulevard de la République, 92100 Boulogne.**

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + câble Péritel + Power Cartridge + 3 boîtes disques vierges + 11 boîtes disq contenant nombreux logiciels. Le tout : 3 500 F. **Patrick RAMEL, 16, rue des Platinières, 77280 Othis. Tél. : 60.03.34.10.**

Vends CPC 6128 couleur + 2 joysticks + housse + nbx jeux et utilitaires (fin de garantie le 12/12/87). Prix : 4 800 F. **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris. Tél. : 42.65.02.09.**

Vends Amiga 500 + moniteur 1081 + lecteur externe 3" 5 + joystick + jeux originaux + 10 disks vierges. Prix : 5 000 F. **Christian, Essonne. Tél. : 60.14.23.15.**

Vends C 64 Pal + lecteur disq + lecteur K7 + écran couleur + joystick + nombreux logiciels + documents. Le tout à prix sacrifié : 2 900 F. **Olivier GRANGER, 37, avenue de la République, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.52.23.**

Vends C 64 Pal révisé + magn. K7. Prix : 1 000 F. Echange monitor monochrom Hantarex + sous contre monit. couleur : faire offre. Achète jeux nouv. disk pas cher ! **François KURTZ, 16, rue Denis-Roy, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.73.69.**

Vends Commodore 64 + 1541 + Péritel + nombreux programmes sur disquettes + 2 livres, le tout en bon état. Prix : à débattre. **Marc BOUDER, 6, rue Edgar-Quinet, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.62.83.**

Vends C 128 + lecteur 1571 + nbx programmes + TV couleur + super base + nbx livres. Prix : 5 000 F. **Malic LAHBABI, 55 *bis*, boulevard du Montparnasse, 75006 Paris. Tél. : 42.22.32.69.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + joystick + nbx jeux (t.b.é.). Le tout : 2 700 F. Vends lecteur K7 Atari + 10 jeux. Prix : 400 F. **David LAFOND, 16, avenue de la Paix, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.82.88.**

Vends Commodore 64 + 20 jeux + lect. K7. Prix : 1 000 F + moniteur couleur 1702. Prix : 1 200 F. Le tout : 2 000 F. **Lionel PALAZZI, 17, allée des Glycines, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.78.96.**

Vends C 64 1541 + moniteur couleur le ct. cas. Rower Card + 2 joysticks + nbx jeux. Prix 4 000 F. **Christian FALDUTI, 10, rue Jean-Rostand, 91300 Massy. Tél. : 60.13.32.53.**

Vends Commodore 64 + lect. 1541 + moniteur ambre + jeux + joystick + Superbase 64. Le tout : 4 500 F. **Jean VIEL, 63, rue du Lieutenant-Keiser, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.44.96.**

Urgent ! Cause départ, vends Amiga 500 + moniteur 1081 + 15 disquettes (jeux). Le tout absolument neuf garanti 9 mois (Fnac). Sacrifié : 5 750 F. **Thibaud CHODKIEWICZ, 32, rue du Chevalier-Galeran, 77127 Lieusaint. Tél. : 64.88.48.12.**

Affaire ! Vends C 64 + bon moniteur couleur + 1541 + nbx logiciels (Thundercats, Combat, School...) t.b.é. + Bac disks. Prix : 4 490 F (à débattre). **Philippe HERRERO, 11, rue des Blés, 93240 Stains (à 10 mn de Paris, après 16 heures sauf lundi, mardi, jeudi. Tél. : 48.21.87.45.**

Vends Commodore 128 + lect. disq 1571 + moniteur couleur HR + lect. K7 + souris + 2 joysticks + 6 livres + nbx jeux + log. pers. t.b.é. (1986). Prix : 5 000 F. **Marc PINEAU, 7, allée Louis-Aragon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.95.69.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur + imprimante + nbx disquettes avec prog. + 2 joysticks + 3 livres, le tout en excellent état. Prix à débattre, environ 4 500 F. **Edouard ANDREUX, 15, rue Maurice-Ravel, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.76.69.89.**

Vends C 128 D + moniteur couleur 1901 + Jane + lecteur 1531 (sous garantie) + nbx logiciels + joysticks. Prix : 5 000 F. **Yvan-Michel FERNANDEZ, 31, rue des Bergères, 91940 Les Ulis. Tél. : 64.46.38.50.**

Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + nbx disks + 2 joysticks + Freeze Frame + cartouches + revues + interface Pal/RVB. Le tout : 3 500 F ! **Fabien KERJEAN, Pont-Semeter, 56480 Cléguérec. Tél. : 97.38.01.82.**

Vends C 64 + lect. disks 1541 + nbx jeux (News) + joystick + interface Péritel (garanti 1 an). Prix : 3 000 F. Vends disks neufs 3" 1/2 DS-DD 1 M. bytes. Prix : 140 F. **Vincent SOUILLÉ, 35, avenue de Laumière, 75019 Paris. Tél. : 42.05.80.74.**

Vends Amiga 500 + ext. nev 1 MO + horl. perman. + lecteur disk 1010 + moniteur couleur Thomson + imp. Citizen 120 D + lattice C + jeux (originaux) + livres. Prix : 9 500 F. **Richard DELBET, rue du Catelet, 02420 Bellicourt-Vendhuile. Tél. : 23.66.26.94.**

Vends 128 + lect. K7 + lect. disk 1541 + livres + nbx programmes + moniteur couleur. Le tout : 5 000 F. Vends C 64. Prix : 1 000 F. **Jean-Marc GUY, 11, rue Mozart, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.16.79.**

Vends CBM 64 + 1541 + docs + joystick + très nombreux jeux en cassettes et disk (California Games, Arkanoïds, etc.) + disk vierges + disk info (trucs). **Cyril DEJEANS, 1, lotissement Belloc, 33530 Bassens. Tél. : 56.31.51.24.**

Vends C 64, cause double emploi + drive 1541 + imp. 801 + nbx programmes (jeux et utilitaires), t.b.é. Prix : 2 500 F. **Christophe TROMELIN, 98, rue Pierre et Marie-Curie, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.04.27.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + power cartridge + joystick + nbx jeux + interface midi + logiciel séquenceur. Le tout 3 000 F à débattre. **Philippe MONCALIS, 10, rue de l'Enclos, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 69.04.75.02.**

Vends C 128 D Jane année 87 + pértitel + nbx jeux + 2 manettes + livres + câbles. Le tout en t.b.e. 3 600 F. **Robert DUPUY, 3, allée de la Butte-de-Rheims. Tél. : 60.10.20.92.**

Echange C 64/128. Echange ou vends logiciels (disquettes et K7). Possède : The Pawn, Defender of the Crown, Prohibition... Envoyez vos listes. **Nicolas BIER, 51, rue du Rocher, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.36.39.**

Vends C 64 + moniteur + lecteur K7 + 2 manettes + nbx jeux + nbx livres, trucs. Prix : 2 800 F à débattre. URGENT s.v.p. **Cyril VALLÉE, Chemin de la Drivonne, 69690 Bessenay-Rhône. Tél. : 74.70.92.10.**

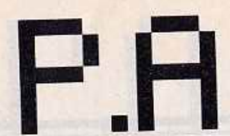
Vends C 128 et 1571 + moniteur mono + nbx jeux et livres. Ens. ou séparés. 7 000 F. Etudie toutes propositions. **Christophe TEILHET, 59, rue Chauveau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.46.22.**

Vends C 64 + imprimante MPS 803 + adapt. Pal Péritel + plusieurs livres + cassettes et disquettes + traitement texte Paperclip + cart. Simons Basic. 5 000 F. **Marcel ZIRAH, 7, allée Gabriel, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.59.86.**

Du jamais vu ! Vends CBM 64 New + moniteur couleur + 1531 + power cartridge + 2 manettes (Speedking) + nbx nouveaux jeux et livres. 3 000 F. **Sébastien GALA, 10, rue Camille-Dartois, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.40.10.**

Vends Commodore 64 + 1 moniteur couleur + 1 lecteur de K7 + 1 joystick + de la documentation + nbx logiciels de jeux. Le tout 3 000 F. **Samuel GAULT, 33, rue Gustave-Raimbault, 49130 Érigne. Tél. : 41.57.84.03.**

Vends C 64 avec un lecteur de disquettes 1541 + moniteur mono + 1 joystick + nbx jeux sur disquettes. 3 800 F



Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

à débattre. **Lionel JOLLES, 90, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.82.60.**

Vends C 64 + nbx livres Basic + drive 1541 + moniteur couleur + joystick + nbx disquettes de jeux + boîte pour disquettes. 3 500 F. **Rodolphe POLLET, 14, rue de la Marne, 95460 Ézanville. Tél. : 39.35.27.47.**

Vends C 64 New + power + lecteur K7 + drive 1541 + moniteur + nbx programmes + super base avec doc. 3 000 F à débattre (garantie). **Frantz BARTHE, 7, rue de la République à Saint-Pargoire, 34230 Paulhan. Tél. : 67.98.70.21.**

Vends C 128 Péritel + 1541 + 1531 + joystick + cartouche + livres + 3 boîtes rangement + nbx jeux originaux K7 et disquettes. 4 500 F à débattre. **Thierry Mattiotti, HLM Petit-Vivier, bât. 2 esc. C, numéro 16, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.21.47.**

Vends CPC 464 mono + drive + nbx logiciels en K7 + housses + surprise... 2 600 F. **Stéphane BURET, 14, bd Descarte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.42.78.**

Vends C 64 + moniteur mono Thomson + lecteur K7 + joystick + jeux. 1 500 F. **Hervé BLONDET, Lignan-de-Bordeaux, 33360 Latresne. Tél. : 56.21.94.03.**

Vends C 64 + lecteur disquettes 1541 + K7 1530 + interface Pal Secam + joyst. + nbx log. sur disq. + casiers rangement. (2 × 100 disq.) + revues, doc. T.b.e. 3 500 F (val. + 10 000 F). **Pierre THIBAUD, 28, rue de la Pagère, 69500 Bronca-Côte-de-Lyon. Tél. : 78.26.16.88.**

Stop ! Affaire cause départ. Vends Amiga 500 + mon. coul., Péritel + souris + joystick + nbses disquettes de jeux. Etat neuf (10/87) pour 6 000 F. **Éric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.**

Vends C 128 + drive 1571 + Fastload + nbx jeux sur disquettes + boîte de rangement + capot. T.b.e. 3 000 F. **Nhat Luan CHU, 277, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.57.74.42.**

THOMSON

Vends Thomson TO 7/70 (t.b.é.) + lecteur K7 + ext. musique et jeux + 2 manettes + jeux + Colorpaint + livres + revues. Prix : 2 000 F. **Eric SOULIER, cité Gagarine, bât. L, esc. 3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.**

Vends TO 7 + ext. mem. 16 K + joysticks + crayon optique + lecteur K7 + Basic + K7 Guten Tag (2 vol.) + 10 jeux. Prix : 1 500 F, le tout en t.b.é. **Jacques PRADEL, Paris. Tél. : 46.36.57.07 (après 20 h).**

Vends Thomson TO 8 + lecteur de K7 + joystick + moniteur couleur, état neuf, sous garantie. Prix : 4 000 F. **Lionel DELORT, 10, allée Lavoisier, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.66.43 (après 19 h).**

A vendre TO 7/70 complet imprimante moniteur couleur lecteurs disq. K7 : nbx jeux + logiciel traitement de texte. Valeur : 15 000 F, prix : 4 000 F. **Jean-Pierre GIACOMO, 4, place de l'Eglise, 94200 Ivry. Tél. : 46.72.11.33.**

Vends TO 8 + lecteur disq. + Colorpaint + crayon optique + manette + jeux (les Pass. du Vent, Mision en Rafale, O.K.-Cowboy...) : 3 000 F (sous garantie). **Richard DUTU. Tél. : 30.34.07.07.**

Vends TO 8 neuf + écran couleur + lecteur 3"1/2 + crayon optique + 1 manette + 10 jeux neuf + Pictor + 2 disq. vierges. Le tout vendu : 5 200 F. **Christophe NEIRYNCK, 17, rue Gaston-Dourdin, 93200 St-Denis. Tél. : 48.27.09.01.**

Vends TO 9 2 1987 Modem + moniteur couleur + imp. 80 col. PR 90612 + crayon optique + joystick + logiciels + studio + Colorpaint + Polyphonia : 9 000 F (neuf : 12 000 F). **Jean-Jacques LE MOIGNE, 93, rue de Châteaubriant, 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.62.77.38.**

Vends TO 9 + avec moniteur couleur modem intégré + jeux + multiplan + paragraphe + fiches et fichier lecteur de disq. 3"1/2. Le tout : 5 500 F. **Nicolas LONGY, 108, rue de Château-Driguet, 79180 Chauray. Tél. : 49.08.00.86.**

Vends Thomson TO 8 256 Ko + drive 640 Ko + souris + log. (Color Paint, Bivouac...) K7 et disq. + programmes + joystick + crayon optique. Le tout : 2 390 F. Encore sous garantie. **Yann LECACHEUX, 30, avenue de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.49.60.41.**

Vends QDD Thomson + 2 jeux (Vampire et Voi Solo). Prix : 800 F (à débattre). **Olivier SARRAZIN, La Velle, La Guiche, 71220 Saint-Bernard-de-Joux. Tél. : 85.24.61.39 (après 18 h).**

Vends TO 8 + moniteur couleur + lecteur disq. 3"1/2 + crayon optique + jeux + 2 manettes (1 an). Prix : 4 499 F (urgent !). **Ju-Feng LU, 2, rue du Carreau, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.32.87.76 (après 18 h).**

Vends MO 5 + lep + crayon optique + 15 jeux + 4 K7 initiation Basic + 1 manette pour le prix de 1 500 F. **Mathieu MORIO, 181, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : 42.00.88.96.**

Vends MO 5 avec ext. QDD, disq. lep, cont. com., mannettes, crayon opt., ext. mannettes type Quick Shot, livres, jeux. Prix : 4 000 F. **Christophe CHÉRON, 76, rue de l'Abbé-Glatz, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.85.22.89 (aprdès 20 h).**

Vends MO 5 + crayon optique + extention musique et jeux 2 + lep + 50 jeux : 1 000 F. Compilateur Basic Speedy Wonder : 100 F. **Sébastien PASTORE, 35, chemin du Rivage, 13620 Carry-le-Rouet. Tél. : 42.45.28.19.**

Vends jeux TO 7/70 MO 5 (n° 10 Platini, etc.) à prix bas. Achète jeux Vectrex. **Jean-François MACHUT, 152, rue du Faubourg-de-Roubaix, 59800 Lille.**

DIVERS

Vends ZX Spectum 128 K + 2 état neuf + joystick + nombreux jeux + Péritel + livre l'instruction, le tout : 950 F, prix à débattre. **Pascal DAVID, 28, boulevard de Stalingrad, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.12.75.**

Vends Spectrum + Péritel + magnéto data + nbx jeux + 4 livres : 1 000 F, achète matériel Thomson TO avec disq. et prgs éducatifs et util. **Bernard URVOY, Kergouellec 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vends Spectrum en panne + Péritel + livres 600 F à débattre + nbx jeux de 20 à 140 F + CBS + 7 jeux : 800 F + VC 4000 + 3 jeux : 400 F. **Ludovic JEANTET, 25, avenue du général Leclerc, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.60.87.22.**

Vends Spectrum + Péritel 500 F + Z x 1 + microdrive : 500 F + aplhacoh 32 : 250 F, drive : 100 F, les 10. **Michel DIVRY, 40, rue Sevran, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends Spectrum 48 K + manuel Péritel + moniteur vert + Int. joy. Kempston + joystick + nombreux jeux récents + revues + surprise. 1 900 F (vente groupée). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58 (de 18 h à 19 h).**

Vends originaux pour Spectrum, lots ou détails, liste sur demande. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur.**

Vends Spectrum 128 + 2 (mars 87) + Péritel + joystick + livre + nbx jeux (originaux : Game Over, Tai Pan, Trantor, etc, valeur 2 000 F), le tout 1 600 F. **Alain BERTRAND, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.31.40.84.**

Vends ZX Spectrum 128 K incorporé, 12 livres, nbx logiciels originaux, le tout en t.b.é. prix sacrifié 1 500 F. **Thierry FLEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudercerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vends Spectrum 48 K + interface 2 + joystick + entrée cartouche et magnétophone, nbx jeux, prix : 1 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles Constantin, Montesson. Tél. : 30.53.19.34 (après 19 h).**

Affaire ! Vends ZX Spectrum + nbx jeux + interface N/B + interface joystick + Péritel + joystick + 2 livres + câbles + magnéto, prix : 1 500 F. **Hugo SLADDEN, Le Moulin, 31220 Martres Tolosane. Tél. : 61.90.86.40.**

Vends ZX Spectrum Plus avec adaptateur Péritel couleur + nbx jeux + nbx programmes + livres d'initiation + moniteur vert. Possibilité de vendre le tout ou séparément, le tout 1 600 F à débattre. **Eric BRANGERIEAU, 7, rue du Drillais, 85130 La Gaubretière. Tél. : 51.67.02.15.**

Vends pour Intellevision (Nova, Atlantis, Golf, Hockey, Bumb, Jump, Utopia, Armor, Battle, Happy Trail, Sea Battle, Boxe, Vectron, Dunjeon, Spa), 90 F l'un. **Fabrice DRÉON, 27, rue de Noisy, bat. E17, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.07.36.**

Vends Spectrum + Péritel + ensemble Microdrive + interface joystick + 11 livres + nbx logiciels (originaux) + magnéto, parfait état : 3 000 F. **Éric DUPAS, 14, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.32.99.**

Vends Spectrum 128 Plus 2 garanti 2 ans + très nbx logiciels originaux Us Gold, Océan, Durell... + joystick + Livre + revues GB : (valeur 5 000 F), prix 1 190 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + moniteur vert + int. joy. Kempston + lecteur K7 + jeux récents (Out Run...) + revues UK + surprise : 1 700 F (le tout). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Vends Oric Atmos + Jasmin II + magnétophone + nbx jeux et programmes + disq. Théori + revues et livres, t.b.é., le tout 3 000 F. **Joël POLETTI, 26, sente du Paradis, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.93.66.**

Vends neuf vidéopac Philips 6 7200 Plus, 12 cassettes jeux 600 F. **Julien ROCHE, 3, av. Nicolas Taunay, 75014 Paris. Tél. : 45.39.56.31.**

Vends coffret serveur minitel complet 6128 464 petit prix, lecteur 5, 25 DF. DD. 96 TP commuter changement face, câble Racor 6128, 464 DD1, news 950 F. **Luc. Tél. : 51.67.08.92.**

ECHANGES

Echange jeux divers sur disq. : pour CBM 64 (News ! !) Vds 10 disquettes 100 F (dont News !). **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21.27.93.25.**

Atari 520 ST : vends et échange nombreux logiciels de jeux et utilitaires (beaucoup de nouveautés). **Marc-Antoine LECLERCQ, chemin du Muscat, 30121 Hus. Tél. : 66.35.15.39, après 18 h.**

Sur C 64, échange ou vends jeux sur K7 Only News ou anciens rep. ass. Rech. contacts mondiaux. **Olivier FRUGÈRE, 13, bd Louis-Terrier, 28100 Dreux.**

Thomson TO 8 échange jeux sur disk. Cherche nouveauté mais accepte toutes propositions. Possède déjà nombreux jeux. **Hervé FORESTIER, lot. Tassy-les-Campanules, quartier de Laure, 13700 Gignac-la-Nerthe. Tél. : 42.88.03.93.**

Echange nbrx jeux pour TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Sur K7 ou disk 3,5 pouces. Envoyez timbre obligatoirement pour réponse ou téléphonez-moi. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Amiga 1000 cherche contact sérieux pour échange de logiciels. Cherche programmateur pour renseignements sur le langage Assembleur de l'Amiga. **Philippe LASSAGNE, 125, route de la Molandière, 01570 Feillens. Tél. : 85.30.02.83 (heures des repas).**

Club 64 échange derniers News : Outrun, Alt. World Games... contre autres News ou Power Cartridge ou contre synthétiseur vocal, réponse assurée. **Nicolas SUSSETIZZA, av. de la Plantaud, 16 c, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél. : 025.71.50.02.**

Cherche correspondants sérieux pour Atari 1040 Et 520 STF. Echange prog. jeux et utilitaires. Cherche doc. sur disk 7 Slenery FS 2. **Jean-Claude NOUGEOT ET VESSIERE, ambassade de France au Brésil, val. dipl. M.A. étrangères, 37, quai d'Orsay, 75007.**

Vends ou échange nombreux jeux pour TO 7/70. Possède : Passagers du vent, Sorcery, Barry McGuigan, Boxing, Arkanoïd, Mission en Rafale... **Vianney TONNEVY, 34, avenue de La Choletière, 49300 Cholet.**

Echange ou vends jeux et utilitaires pour Commodore 64 à disquette (beaucoup de news). **Michel MANIGOLD, 13, rue de la Station, 68700 Aspach-le-Bas. Tél. : 89.48.73.16 (après 17 h 30).**

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges. Recherche programmes pour Thomson TO 8. **Gilbert RAYNAUD, 70, Boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37 (à partir de 18 h).**

C 64 : vends/échange/achète toutes les dernières news ! sur disk et K7. Cherche aussi contacts pour créer club Commodore (par correspondance). **Michael VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.38.58.**

Programmes C 64 sur disquettes recherchés par mon 1541, gourmand, si pas d'échanges possibles, alors j'achète. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Echange nbx jeux pour TO 8, TO 9 +, sur disq. 3,5 pouces. **Christophe PHILIPPS, 2, rue de Benfeld, 67860 Boofzheim. Tél. : 88.74.61.06.**

Echange ou vends logiciels pour Atari ST, possède nombreuses nouveautés. **Hervé DARRAS, 18, rue Jean-XXIII, 80000 Amiens.**

Echange nombreux jeux sur Amstrad disk. Envoyer liste. Réponse assurée. Possède nouveautés. Recherche Trivial Pursuit, Out, Run, jeux d'Arcade. **Jérôme CURLIER, Grand-Champ, 52600 Chalinorey.**

C 64/128 cherche correspondant pour échanger jeux et utilitaires + trucs et astuces (sérieux), disquettes seulement, pos. News (Gauntlet, Arkanoïd...). **David CZAYKA, 1 B, rue Principale, 57980 Diebling.**

Possède 1040 ST et cherche correspondants pour échanges et aides, si possible dans la région parisienne (Kellyx, To, SVP CP, Sprint, Bueberry, Asterix). **Cédric BUCKNER, 19, rue du Cap, 94000 Créteil.**

Possesseur d'échantillonneur, digitaliserai vos musiques, voix, etc. directement utilisable en GFA pour inclure dans vos prog. sur Atari ST. **Alex DELBES, CV, Rochambeau, BP 08, 50115 Cherbourg naval.**

Atari ST, cherche contacts pour pour échanges softs (news only). **Christophe LAURIOT, 87, avenue Maurice Ravel, 71880 Chatenoy-le-Royal. Tél. : 85.87.87.38.**

Echange logiciels pour Atari 520 STF (jeux, utilitaires, etc.). Possède nouveautés. Réponse assurée. Envoyer liste. **Christian ACHARD, 11, rue de Massaud, 63118 Cebazat. Tél. : 73.24.22.90.**

Echange nombreuses news sur 520 STF + drive doubles faces et Commodore 64 + disks. **Franck BRUCHET, 34, rue Copernic, 13200 Arles. Tél. : 90.96.20.75.**

Atari 1040 STF. Cherche contacts avec 520/1040. **Anne SCHERRIER, 3, rue de Queux de St Hilaire, 59190 Hazebrouck.**

Cherche correspondant sur Atari et Amiga. Réponse assurée. **François DEQUIDT, 29, rue Patou, 59800 Lille. Tél. : 20.30.07.41.**

Atari 520 STF échange pgrs utilitaires et jeux. Région parisienne uniquement. Achète imprimante Sar NL 10. Faire offre. **Marc DHALEINE, 10, rue J. Valles, 78130 Les Mureaux (Bouafle). Tél. : 30.99.50.73.**

Atari 520 STF. Cherche logiciels et idées à échanger. Réponses assurée. Contact sérieux. **François PARREAUX, 22, rue Pierre Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.17.63.**

520 STF (df), échange news (Bivouac, Blue war III, Test drive, Captain Blod, Mach 3, docs, utilitaires). Contacts sérieux. Envoyez liste. **Stéphane GRISON, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Echange news sur Atari St (Defender of the Crown, Bubble Bobble, Super Sprint, Bill Palmer, Marble Madness, etc.). Cherche Hotball, Space harrier. **Frédéric HANAK, 96, av du général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Atari 1040 ST et C 64 disk. Cherche contact sérieux et durable pour échanges de news 88. Possède Blood, Outrun, La Mascotte, Morane, W. Olym 88. **Jean-Luc LEROUX, 54 bis, grande rue Lucy, 02240 Ribemont. Tél. : 23.63.73.92.**

Echange jeux sur 520 STF (de préférence Paris et la région parisienne). **Franck THIEBEAUX, 36, rue George Clemenceau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.25.19.**

Cherche possesseurs Atari 800 XL-XE pour échange jeux sur disk-K7-cartouche (originaux uniquement) dans Nice et environs. **Houman GHAFOORZADEH-NOBAR. Tél. : 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06270 Villeneuve-loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Atari ST cherche contacts sur la région entre Montpellier et Nimes. Merci. **Frédéric BERTRAND, 15, impasse Mandel, 34920 Le Cres.**

Echange ou vends jeux sur Atari 80 XL. Liste réponse contre enveloppe timbrée. **Serge EZERZERE, 1, résidence du Cardinal, 91380 Chilly Mazarin. Tél. : 69.34.58.00.**

Echange programmes sur le Atari 800 XL et cherche programmes de gestion + code vie infinie de divers jeux. **Tristan LEFEBVRE, 16, rue Butin, 59280 Armentières.**

Atari ST cherche moniteur SM 125. Cherche contacts pour échanges divers. **Emmanuel GROSSOT, 118, avenue des Bouleaux, 91170 Viry Chatillon. Tél. : 69.45.67.78.**

Echange jeux Atari XL/Xe disk. Recherche Head Overr Heals, Tonic Tile, Iron Horse. **Sebastien DUBOC, 72, rue Saint Louis, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.06.67.**

Echange programmes 520 ST. Recherche nouveautés, possède Defender, Star Treck, Goldroner, Stwars, etc Réponse assurée. Cherche Bardistale, Cap Bloom. **Gilles COTTRET, 34, allée des Peupliers, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.65.39.11.**

Echange ou vends logiciels pour Atari ST et cherche logiciels Amiga. **Pierre AURUSSE, La Maladière, 26100 Romans. Tél. : 75.72.05.44.**

Echange ou vends nouveautés pourt Atari ST (Iznoggo, Captain Blood, Test Drive, Out Run, Dungeon Master, etc.). Vends imprimante MPS 803. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange logiciels pour Atari 520 ST, possède nouveautés (Out Run, Crazy cars, Super sprint, Defender, Bob Morane, Tangle Vood, etc.). **Christophe BALLAND, 11, bd Kelsch, 88400 Gérardmer. Tél. : 29.63.02.53.**

36-15 TILT

Insérez vos P.A. directement sur Minitel. Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

P.A

ACHATS

Achète K7 Vectrex Starhawk Spike, Fortress of Marzod, Web Warp, Flipper, Football, Blitz, Bedlam. Prix raisonn-sable. **Christophe SERRES, 9, rue des Muguets, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.91.69.**

Atari ST cherche édit. Son + séquence UR pour Casio CZ (CZ Android, ST Studio, Gen Patch, Creator, Pro 24, etc.), possibilité d'échange contre Prgs). **Mengchi KOK, 42, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.44.10.**

Achète jeux d'aventure/action ou action sur Atari ST. **André RICHARD, 26, rue Hte-des-Fosse, 55300 St-Michel. Tél. : 29.90.20.31.**

Cherche plusieurs unités centrales MO5 Thomson. **HYPE-LEC, 17, avenue des Molières, 78470 St-Rémy-des-Chevreuses. Tél. : (1) 30.52.53.55.**

Ch. log. pour Apple IIC, le Donjon du Suzerain hérétique. **Anne ROUX, 11, avenue Peytral, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.16.28.**

Achète logiciels Amstrad 6128 : 30 F à 40 F. **Arnaud FRASCONE, app. 467, bât. D1, 3, rue du Maine, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.99.14.**

Achète pour CPC 6128 Rock'n Wrestle Compilation, album Melbourne. Prix à débattre. **Philippe LACROUTS, 47-49, avenue du docteur Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél. : 43.45.28.77.**

Achète lect. dis 5'1/4 + DQ, jeux utilitaires, recherche contacts pour échanges news. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt. 65, 92000 Nanterre.**

Achète Amstrad CPC 6128 couleur bon état. Prix : 2 000 F (à débattre). **David. Tél. : 53.87.51.10 (après 18 h).**

Achète CPC 6128 couleur. Unité centrale + moniteur uniquement. T.b.é. Prix maximum : 2 000 F. **Franck BARREAU, 8, rue des Grippeaux, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.11.57.**

Achète souris pour Atari ST. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du général Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.**

Achète clavier Amstrad 464 ou 6128 entre 500 F et 750 F. **Philippe MARTINS, 19, rue du Puisard, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.94.81.**

Pour 800XL recherche en disq/K7 jeux + logiciels éducatifs. **Michel FERREBEUF, 161, avenue Gabriel-Péri. Tél. : 47.94.18.55.**

Achète lecteur de disq. Atari SF 314, double face, en t.b.é. **Stephan LEROY, 1 ter, rue Montbuzy, 78490 Boissy-Sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.**

Achète prog. 520 STF, dessins, nouveautés + achat doc. prog. utilitaires... Envoyer liste. **Romuald MASSOT, 216, rue Maryse Hilz, 83600 Fréjus-Plage. Tél. : 94.51.23.45 (après 18 h).**

Achète ou échange contre logiciels les docs de mini-office II, Mask, Elite, Psi Trading Company, Tasworg, interprète, infiltrator. **Tél. : 57.74.09.82.**

Cherche pour Lansay 64 lect. disq 3P1/2 + ext. mémoire. Prix env. 1 500 F. Faire offre par courrier. **Huguette HERIAUD, 28, rue Paul-Lafargue, 91550 Paray-V- Poste.**

Achète moniteur couleurs 800 ou 1 000 F. Amiga 500 ou 1000 pour 2 500 F. **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur-Rimbaut, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.**

Achète disquette 3" 1/2 pour Atari 520 ST, ainsi que logiciels originaux à faible prix. **Stéphane LEMOINE, 18, route de Corneille, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Achète interface péritélévision UHF/Secam (CGV PHS 60 B). **Jean-Louis BRASSEUR, 33, rue Neuve, 80750 Candas. Tél. : 22.77.07.95.**

Achète extension jeux, modèle 2 pour TO7/70. Même occasion. Urgent ! **Moktar BEKHEDDA, 40, rue Couvent-de-la-Merci, 66000 Perpignan. Tél. : 68.35.41.46.**

Atari XL-XE cherche Spy VS, Spy 3, Out Run, Iron Horse, Jackal, Winter Game, Bivouac, Knight Orc, Alternate Reality 2, Tonic Line, Basil, Druid... **Mathieu FILIOT, 19, place du Général-de-Gaulle, 62218 Lois. Tél. : 21.78.64.82.**

Cherche modem pour Amiga 2000, faire offre. Echange jeux contre logiciel, chercher personne pour donner cours en C. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.**

Achète pour MO5 : Wargame, 1815, 500 cc, Tout Schuss, Super Tennis et les Dieux du Stade à 50, 60, 70 ou 100 F, suivant le jeu. **Gwenaël MORILLE, les Prairies, 49430 Durtal. Tél. : 41.76.07.20.**

Achète Amiga 500 avec progr. : 3 500 F à débattre + CBM 64 + Bout. Reset, 1530 + nbx K7, int. imprimante, Power Cart : 2 000 F + terminal (modem) : 500 F. **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.**

Achète Sony HB 700 pour environ 500 F. Vend aussi SP 48 Ko + hards + softs. Cherche logiciels sur Amiga et C 64. Cherche imprimante pour Amiga. Urgent. **Frédéric HOUDEI, 2, rue d'Occitanie, 34470 Pérols. Tél. : 67.50.02.40.**

Achète tout matériel pour 130 XE en bon état 1027 00 1029 (sérieux demandé) et tous logiciels sur XL-XE. Faire offre. **Frédéric HIESTAND, 102, rue du Docteur-Gobia, 13850 Greasques. Tél. : 42.69.97.32.**

Achète lecteur disq. Atari 1050 pour 900 à 1 000 F + disquettes. Vends lecteur K7 + K7. **Quoc Thinh LE, Cormatin, 71460 Saint-Gengoux-le-National. Tél. : 85.50.17.19.**

Achète jeux et utilitaires sur Atari ST. Prix intéressants. Envoyer listes et offres. **Cédric RAY, les Acacias, rue des Acacias, allée N, 42270 Saint-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.79.04.48.**

Urgent ! Cherche compilateurs pour C 64/128. Très bas prix (5 à 10 F l'unité). **Régis DELEZENNE, 26, cité Henri-Beghin, 59239 Thuneries. Tél. : 20.86.33.71.**

Basic XE pour Atari 130 XE. **François AUBERT, 52, rue des Noyers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.72.94.**

Achète lecteur de disquettes 5" 1/4 double face pour Amstrad (bas prix). Echange new K7 ey disc. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse-Bastie, 27120 Pacy-s-Eure. Tél. : 32.36.95.94.**

Achète imprimante Centronic compatible pour Atari 1040 ST + cordon de liaison. Faire offre. **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.85.96.49.**

CLUBS

Domisoft club d'échange/vente de softs sur 800 XL, 520 ST, Commodore 64 en disq., bulletin bimestriel, notices club, uniquement par correspondance. **Dominique ATARI, Domisoft Club, 25, avenue des Lilas, 95230 Soisy. Tél. : 39.89.91.78.**

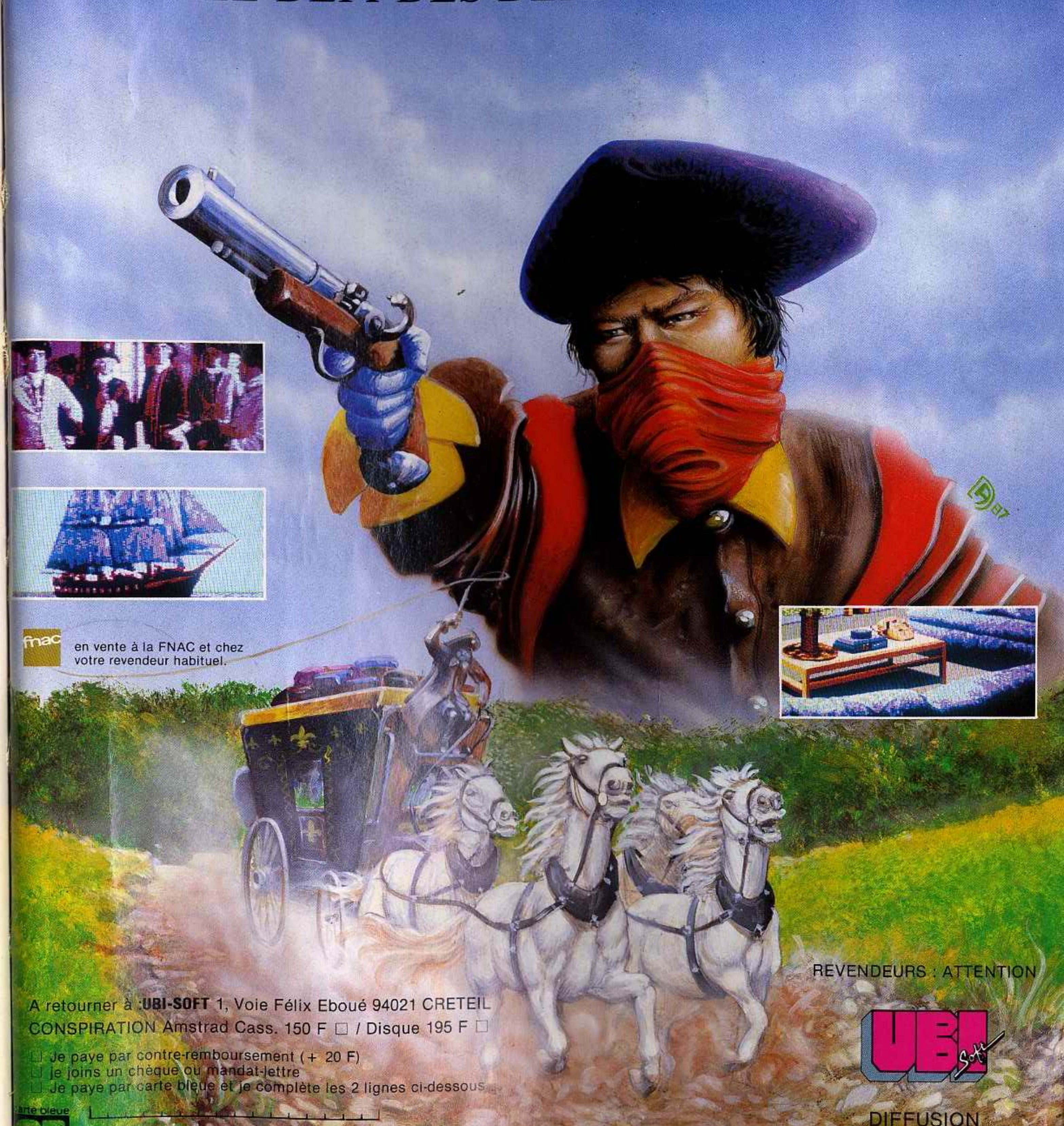
Ouverture d'un club Amiga 520 STF, C 64/128, 800 XL. Trucs, échanges. Envoyer listes. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

The club idéal pour Amiganoïdes débutants ou confirmés. Demandez vitre notre doc. Réponse assurée. **Pascal MEDIEU, Le Thil Riberpré, 76440 Forges-les-Eaux.**

The Kickstart est un nouveau mensuel pour Amiga. Nombreuses rubriques. 1 an : 85 F ; 6 mois : 45 F ; 3 mois : 25 F. Ecrire à : **Frank DELHOMME, 6, bd Nessel, 67500 HAGUENAU.**

Par Minitel, Club Commodore 64 sur Analonda avec téléchargement. Trucs, rencontres, etc. et un superbe serveur pour tous (avec 80 col.). **ANACONDA. Tél. : 47.55.99.09 (à Paris de 13 h à minuit, pour les passionnés du C 64).**

Nouveau club entièrement consacré à l'Amiga. Documentation contre deux timbres. Création d'un journal. Envoyez-moi vos trucs, astuces. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, apt 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**


CONSPIRATION
LE DÉFI DES DERNIERS ROIS
fnac
en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.
A retourner à :UBI-SOFT 1, Voie Félix Eboué 94021 CRETEIL
CONSPIRATION Amstrad Cass. 150 F ☐ / Disque 195 F ☐
☐ Je paye par contre-remboursement (+ 20 F)
☐ je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous
arte bleue
CB
date d'expiration
OM
PRENOM
° ET RUE
ILLE
CODE POSTAL
REVENDEURS : ATTENTION
UBI Soft
DIFFUSION
se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes
Téléphonez au 16(1) 43 39 23 2